

www.game-exe.ru
Октябрь 2000

4 601357 000055

Рекомендуемая розничная цена журнала — 57 руб., без CD — 37 руб.

Carmageddon TDR 2000

БОЛЬШЕ КРАСНОГО!

стр.47-53

СЧАСТЛИВЫЙ ЧЧУ ЛОТЕРЕЯ стр.7

letters

МАГИЯ ЗВУКА

Как все–таки трудно сделать классный квест. Точно, трудно. Иначе чем объяснить то, что хорошие (об отличных уж и не мечтаем) квесты выходят раз в полгода или даже реже, а все НАСТОЯЩИЕ квесты вышли несколько лет назад. Скажете: зажрались просто. Да ничего подобного!

Настоящего квестомана всю жизнь одолевает дистрофия, потому что см. первый абзац. Ведь мы, квестоманы со стажем (далее просто "мы"), люди благородные, на все, что движется, не бросаемся и отбросы не потребляем. Нам мало, чтобы на экране по мановению мышки бегал пиксельный/полигональный болван и подбирал все, во что игрок умудрился ткнуть курсором, этого не хватит даже квакерам (ага, им еще пострелять бы)...

Впрочем, неужели мы так много требуем? Отнюдь. Полигональный движок? — да сойдут и спрайты, ведь имидж — ничто. Удобный интерфейс? — к черту, жанр позволяет расслабиться и не торопиться, будем воспринимать интерфейс как еще одну пазлу. Баланс? — на кой он сдался? Сетевая игра? — оно нам по барабану. Всего-то и нужно: красивый сюжет обвешать не менее красивыми движущимися картинками со звуком, да отрегулировать (во! баланс пригодился!) загадки таким образом, чтобы не возникало ощущения, что юзаешь корнейчуковский продукт с лейблом "от двух до пяти", и вместе с тем не приходилось грызть край монитора в попытке докопаться до истины (опускаться до чтения солюшена — ни-за-что). И штоп никакого пиксельхантинга! Мелочь, огромная и невыполнимая для большинства разработчиков, которые тем не менее хотят кушать и плодят позорящие жанр поделки. И ничего им за это не будет. Ничего — ни денег, ни славы.

В конечном счете получается вот что: мы, раз в полгода отыграв в произведение искусства, вынуждены либо голодать (вы не забыли? — генералы песчаных карьеров не едят отбросы), либо переключаться на сходные жанры. Вот, к примеру, Planescape: Torment на легком уровне сложности — почти квест, точно говорю. А сюжет там — обалдеть! Да вы в курсе, наверное.

Впрочем, речь не о нем, P:T здесь на правах рекламы. Есть еще один способ скрасить ожидание очередного шедевра — взять и разрыть коробку со старыми компакт-дисками или даже дискетами. Загляните под стол и за ковер — вдруг туда закатилась парочка флоппиков? Заодно и пыль протрете. Если ничего не нашли, придется поискать в другом углу вашей берлоги. Не ленитесь, посерчайте, ведь давно замечено: ползание на брюхе благотворно сказывается на состоянии квартиры (полы становятся чище). А еще можно совершить татаро-монгольский набег к другу, у которого компьютер появился лет на пять раньше, чем у вас, — вдруг у него что завалялось? Наверняка там скучает, пылится, плесневеет шедевр, в прошлом получивший какой-нибудь "орден славы" на E3 девяностоникто-не-помнит-какого-уж года. Надлежит его тут же хватать и радоваться жизни, закрыв глаза на квадратную графику и заткнув уши на музыкальное сопровождение (последнее не обязательно, если отрубить звук или уши — голь на выдумки хитра!). Тогда вас не постигнет ужасная судьба бедного меня: отыграв в P:T и The Longest Journey, я сунулся к торгашам за очередной бирюлькой. А эти проходимцы, клятвенно суля неимоверное наслаждение, коварно подсунули мне глюкавое творение под названием "Новые Бременские" (те самые, за $2.5). Испортили, можно сказать, отпуск! И они хотели, чтобы я отдал ЭТОМУ свои лучшие годы? Все, хватит, где мой чемодан с играми-реликтами?..

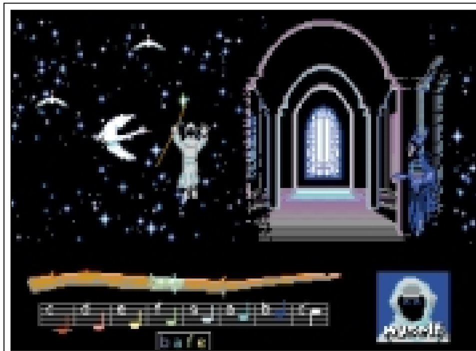
И нашел я в этот раз, уважаемые, Loom. Слыхали? Loom — очень необычный квест. Можно сказать, старичок — аж 90 года разлива, от небезызвестной LucasArts (время от времени даже здесь устают от клепания очередных фантазий на тему вечных Star Wars™ и создают изумительные квесты). Кстати, пару лет спустя вышел VGA-ремейк Loom. Спросите, что же в нем такого-этакого? Наверное, там очень крутой герой, пережравший стероидов? Да нет. На этот раз нам достался не мистер Б.Виллис. Скорее, наш подопечный — Лео, простите, Ди Каприо, обладатель тощей фигуры в сером балахоне. Одни глаза из-под капюшона синеют. Не то что "Титаник" спасти, даже дракона оскорбить не в состоянии. Так, может, он каким убийственным навыком владеет? Ну да — он ткач-музыкант. Однако ткет товарищ, прямо скажем, не важно, по-коммунистически (от каждого по способностям, и всё такое), а нот в начале игры знает всего три. И играет, кхм, на посохе.

Да, на посохе, а что такого? Вы Виталия Бианки почитайте, у него медведи в лесу со скуки на пнях с сучьями народные медвежьи песни наигрывают. Тем более посох магический, сыграв с его помощью мелодию-заклинание из четырех нот, можно добиться какого-нибудь вопиющего нарушения законов физики, алхимии (солому в золото — как вам?) и Российской Федерации. А проиграв мелодию наоборот, получим обратный эффект. Логично, но слегка неожиданно. Ко всему прочему посох является единственным предметом, который можно и нужно подобрать, после чего он займет добрую треть экрана, расположившись там наподобие клавиатуры, — чтобы удобней колдовать было. Вот и весь вспомогательный инвентарь.

Признаюсь, не так много я видел квестов без инвентории (inventory),

Loom

Год издания:	**1990**
Разработчик:	**LucasArts**
Издатель:	**LucasArts**
Платформа:	**DOS**
Жанр:	**квест**

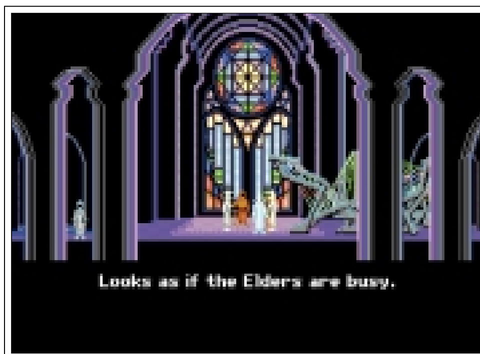




да и те скорее не квесты, а пазл-сольверы. Самый замечательный пример такого явления — The 7th Guest. Ничего, хорошо и без нее, без inventory. Оно и к лучшему — я не уверен, что наш меломан смог бы таскать у себя за пазухой целый склад всякой дребедени, как это любят делать все квестовые герои. Да и пиксель-хантингом не придется заниматься — натренькал на посохе "во саду ли в огороде" или "до-ре-ми-до-ре-до!" (всем музыкантам пламенный) — и все дела. Красота! Музыка спасет мир.

Кстати, о ней. Игра вышла, как вы помните, давненько, "железо" тогда было не ахти, а Adlib'овский саунд вообще был чуть ли не венцом творения компьютерных технологий. Понятно, что с такими возможностями на саундтрек от Iron Maiden или напрочь культовой Fear Factory (несогласных — к ответу!) рассчитывать не стоит, а сделать так, чтобы игра элитно звучала, оцень хоцеца. Но лукасартовцы не были бы лукасартовцами (да и не стали бы лукасартовцами), коль не сумели бы ловко выкрутиться, — взяли под саундтрек музыку самого Чайковского (ну да, Pytor Ilyich Tchaikovsky, лично), ту, что попроще, голоса на два, на три максимум, чтобы спикер не надорвался. И получилось здорово, и зазвучало культово. Хотя Limp Bizkit тоже подошел бы. Наверное. (Кстати, не поленитесь заглянуть в корень нашего диска, в папочку Tchaikovsky. Это она и есть, музыка из Loom. Enjoy! — **Примеч. ред.**)

А теперь сюжетище, внимайте: Боббин, наш герой и alter ego в игре, должен (друзья, скажемте это дружно!) спасти мир (чуть менее дружно) от армии мертвецов (нестройно и напугано), наигрывая на посохе и больше не прибегая ни к чему (вздох изумления). В конце концов нам даже удастся оставить с носом синерожего негодяя со знатным погонялом Dead One, разорвав вселенную напополам, — жуткое зрелище, особенно в EGA. Интерес к игровому процессу подогревается тем, что со временем музицирующий ткач обучается нотной грамоте и натаскивается извлекать из своего посоха новые звуки. Сразу чувствуется талант в человеке. При желании и умении можно даже сыграть что-нибудь незатейливое в стиле russian-попса, "Ля-ля-фа" вполне подойдет. Чем больше нот знает Боббин, тем больше заклинаний становятся доступными. Держать все мелодии в памяти становится сложновато, а забыть заклинание в Loom равносильно потере важного предмета в любом другом квесте. Помнится, я записывал мелодии на бумажку. Бумажка — верный друг игрока! Без бумажки мы — не мы.



А еще Loom — один из немногих квестов, в которых есть уровни сложности. Классические примеры этого явления — Monkey Island 2 и Rex Nebular and Cosmic Gender-Bender, но там сложность распространялась на загадки. Здесь все не так. Поскольку Loom — игра как бы музыкальная, а слух есть не у всех, то разработчики придумали три уровня сложности. На высшем все новые заклинания можно воспринимать только на слух, и вероятность того, что вы правильно воспроизведете только что услышанную мелодию, напрямую зависит от ваших музыкальных способностей. А если таких способностей ни-ни — играйте с нормальной сложностью: ноты не только звучат, но и подсвечиваются на посохе разноцветными огнями. Если же у несчастного пользователя нет вообще никаких способностей, даже умственных... что ж, пусть играет на тренировочном уровне. Тогда заклинания будут выводиться внизу экрана буквами в соответствии с музыкальной грамотой (a — ля, b — си, c — до, d — ре и т.д.). Например: aaaf, ggge, и пошло-поехало, сам И.С.Бах (1685-1750) обзавидуется.

Самое хорошее в этой игре то, что она проходится без напряжения. Застрять невозможно. Главное — записывать все заклинания, а потом, вооружившись логикой и подключив на всякий случай задний ум, с легкостью определить следующую жертву музыкальных упражнений мага. Здесь нет скучных аркадных вставок или возни с игровыми автоматами, как в любом сьерровском квесте. Поэтому даже самый интеллектуальный и малоподвижный квестоман не встретит на пути к хеппи-энду никаких проблем, и ему не придется звать на помощь гиперактивного младшего брата или папу-преферансиста. Loom — очень хорошая игра. Главное — бумажку с нотами не потерять.

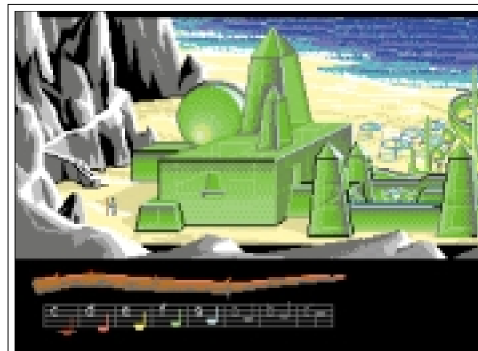
Товарищи! Сейчас, когда дельных квестов выходит меньше, чем ноль, каждому новому достойному представителю в обязательном порядке надо давать медаль "За спасение утопающего (жанра)". А над всеми древними сородичами установить шефство и время от времени тыкать ими в глаза халтурщикам от игроиндустрии. Вдруг вспомнят давнюю моду и захотят сотворить ремейк в полном трёхмере? Или ремикс. Или сиквел-приквел. Или, поиграв в классику, научатся чему-нибудь, поймут наконец, чего нам так давно не хватало... да не текстового интерфейса, что вы, белены объелись? Не стоит ссылаться на "Шаг вперед, два назад", Ленин дедушка не это имел в виду. Даёшь внедрёж прогресса!

Ну что же, на этой оптимистической ноте, наверное, и закончим.

За судьбу квестов переживал

Александр Металлургический.







ОСТРОЕ ВОСПАЛЕНИЕ СВОБОДЫ, или наш ответ Чемберлену-Хажинскому

Жара. Тридцать?.. Нет... не похоже: тридцать четыре. И это на Урале!

Журнал. По видео Гибсон хрипит свое: "Freedom!". Пробую читать — не выходит, просто листаю... Стоп! СВОБОДА. Совпадение? Нет, рок! Ого, Олег где-то в тропиках (см. #8'00, стр.36, "Свобода быть лузером")? А почему в куртке и шапочке? Болеет? Ну да ладно, главное — живой. Что-то он тут пишет: "Я не люблю, когда игра меня ограничивает. Мои самые нелюбимые места в играх — это границы карты, стенки и углы". Точно. Болеет. Ишь как прихватило.

Что ж, будем лечить. Свобода в игре — свобода в пределах уровня, сценария? Или — желания создателя! Можно ли быть свободным в 524658768 байтах? Half-Life — неделя "свободы" в пределах жесткого сюжета. Шаг влево, шаг вправо — и НИЧЕГО не произошло! Жди хоть неделю, а Землю никто не захватывает! Прямо пошаговая стратегия какая-то. В общем, хватит о киноиграх (не путать с кинофильмами), в них ЕЁ не будет НИКОГДА.

А в каких играх Свобода есть? Правильно: в тех, где (страшно сказать) нет сценария, сюжета и конечной цели, а есть только "живой" окружающий мир. Он развивается, пульсирует по своим виртуальным законам. Вы в нем не винтик, не часть механизма, вас может не быть вообще, а он будет. Представьте себе: dead-line, а вы не сдали текст, — СМЕРТЬ. В оцифрованном мире ты можешь годами ждать смерти раненого, а он умрет только в том случае, если вколешь не то лекарство. Ненавижу играть по сценарию.

Удивитесь: я не прошел WarCraft II. Хотя все еще играю на отдельных картах. Той же участи "удостоилась" и Total Annihilation (между прочим, моя любимая PC-игра). 5-8 часов на игру — это много? Нет, ведь цель не победить, а пожить в виртуальном мире. Уйти из реальности хоть на пару часов — это ли не мечта!

Diablo. Как долго я не хотел переходить на последний уровень! Все противники повержены, и что же, сказка лопнула, как мыльный пузырь, волшебство ушло? И что прикажете делать — начинать сначала? Нет уж, увольте.

Иногда разработчики говорят, что существует несколько вариантов прохождения, но вся проблема в том, что все оканчивается final.mpg, и это не зависит от того, как вы проходили игру.

О какой свободе можно говорить, если ЗА ВАС все продумали и точно знают, что вы хотите увидеть, как надо поступить в этом случае и чего ни в коем случае нельзя делать...

Прямо conspiracy (*англ.* заговор) (камень в огород Deus Ex) какой-то, создатели игр словно сговорились: бьют (наповал) сюжетом или графикой. OMX говорит что, реализм убивает атмосферу игры, а на самом деле игру убивают, когда расходуют процессорные мощности на графику и физическую модель все, без остатка.

Уоррен Спектор в интервью произнес фразу, которая определяет большинство игр: "Сейчас мы ставим перед нашими подопытными кроликами проблему, а затем даем морковку и гладим по шерстке, когда они с ней справятся". Страшные, но страшно правдивые слова! Где же найти спасение восьми килограммам крольчатины от этих Лаборантов? On-line? Быть может. Не знаю, не пробовал.

Я нашел для себя рецепт. Elite! Нет, не та, о которой вы подумали. А "Спектрум", Elite II (огромное спасибо ребятам из Новосибирска), Cobra MK3. Свобода в чистом виде. Скажете: здесь есть цель — получить рейтинг Elite. И будете не правы. Множество целей: Super Laser, Cobra MK3, уничтожить Таргонов, посетить все галактики или все планеты, скопить огромное состояние. В этой игре я жил, и это не просто слова. Днями напролет я копил эти 15 тысяч кредов, потом летел к Ceesxe... А сколько пиратов на моем боевом счету: бывало летишь с грузом, смотришь — стайка пиратов атакует торговый корабль, был бы налегке, обязательно "помог" бы , а так — не мое дело, пусть сам отбивается...

Да, ностальгия. Или рецепт? Не знаю, право.

Так что, Олег, выздоравливай, жди с нетерпением "свободные" тюрьмы, с камерами-целями, камерами-уровнями. Я сделал свой выбор!

Пожелайте мне удачи на звездных путях.

С уважением,

Viking_Ural *(viking@kamensk.ru).*





Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 ноября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 ноября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 ноября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 ноября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».



Продавцу: Настоящий купон дает право покупателю на указанную скидку при покупке одного экземпляра товара в течение указанного срока. Купон должен быть погашен печатью продавца и представлен в головной офис компании «МедиаХауз» (Москва, 117607, ул. Удальцова, 85, корп.1) до 10 ноября 2000 г. для предоставления кредита.

Полностью с условиями действия купона продавец может ознакомиться в главном офисе компании «МедиаХауз».

ДЬЯВОЛЬСКИЙ АКЦЕНТ
(несколько мыслей по поводу темы августовского номера)

Здравствуй, .EXE!

Прочел материал А.Вершинина о Diablo II в августовской теме номера и... возникло несколько замечаний и уточнений, что ли. Пришлось побороть лень и снова "творить" за компьютером — вместо того чтобы играть.

Я, конечно, уважаю и глубоко чту Массу, так сказать, Скара, он давно и продуктивно работает в моем любимом журнале, но... Конечно, он во многом прав: инстинкты в Diablo II превалируют, но дело не в них, а в акцентах (и в логических ударениях по читательским мозгам), которые он изволил расставить в своем, в общем, неплохом материале.

Что за акценты? — "примитивная", "абсолютно бессмысленная", "однообразная" и вообще чуть ли не "тупая". Издевательство? Выходит, это я за "бессмыслицей" уже месяц просидел и — с ужасом понимаю — еще столько же просижу?

Помявшись, можно сказать: и "да", и "нет". Дело именно в этом, в двойственности. Игра противоречива и не так элементарно проста, как кажется. А значит, надо снова разбираться в своих ощущениях и чувствах (на этот раз точно не расстроенных, но смятенных).

Я согласен, игра однообразна и даже затянута. Решение растянуть во времени и пространстве первую Diablo было, видимо, опрометчивым, а скорее — точно рассчитанным и жестоким. Кроме того, игра мало отличается от своей первой части, не содержит почти ничего нового (не то что "концептуально", а вообще...), а в чем-то даже хуже. В погоне за реалистичностью авторы кое в чем перемудрили: система скиллов вместо магии здорово ограничивает свободу игрока; stamina не "расходуется" при бесконечной рубке или стрельбе (наверное, потому не расходуется, что тогда кликанье перестало бы быть "бешеным" и бесконечным; и правильно — счастье нельзя измерять и ограничивать ничем!); перед нами еще бесстыдней оголились черты аркады; и т.д.

Но! При всем том игра абсолютно играбельна, это та самая первая "Дьябло", в которую рубились почти все (включая бородатых преподавателей из родного университета) вплоть до выхода Diablo II. И причина этого далеко не только в том, что игра базируется на очень умелой реализации наших агрессивных инстинктов и... всем том, о чем нам проповедовал г-н Скар. Игра выматывает, но в нее продолжаешь играть через "не могу", через "не хочу" и т.д. И это несмотря на то что процесс улучшился только количественно, но не качественно! В этом и есть один из секретов успеха. Повторюсь: это та же самая игра трехлетней давности, но с улучшенной графикой и т.п. Это классика, в ней нет ничего лишнего. Как и раньше. Ведь это "сиквел", и не нужно недооценивать данный фактор. (А если бы это был некий Fallout в мире "Дьябло"? Был бы скандал. Международный.)

У этого зубодробительного геймплея есть и еще причины: масса мелких и удобных нововведений, сразу же замечаемых старым дьябломаном и вызывающих долгие восторженные повизгивания; множество видов вооружения и доспехов, чья постоянная смена весьма разнообразит игру; весьма неплохая графика — с 3dfx и "максимальными" настройками, улучшенный звук; возможность долгих и нелегких размышлений о правильной тактике ведения боев, подбора скиллов и волшебных вещей, дабы тебя лишний раз не убивали; ну и, конечно, некоторые другие лохмотья РПГ на могучем аркадном теле Дьявола. О мультиплейере я даже и не заикаюсь, это особая статья.

В общем, оказывается, всего этого вполне достаточно, чтобы убить любую навороченную РПГ. Хотя бы на время. Однако с "Цветными линиями" и проч. я бы ее сравнивать не рискнул. Будем надеяться, что здесь Масса Скар позволил себе художественное преувеличение.

А что за оценки вы изволили выставить этой "гениальной" игре? Оценка — условность, но все равно обидно. Сюжет дьявольского сериала, по-моему, гораздо более занятен, чем это кажется поначалу, и едва ли заслуживает "тройки". Тут тебе и богословие, и потуги на философию, и раздвоение личности, и тайные ордена, и указание на вечную слабость человеческую, и смесь фэнтези с реальностью, и т.д. Но главное — есть свой стиль, создана атмосфера, своя, и причем там, где это непросто сделать. Есть ли в этом заслуга сюжета? Конечно. (Лично мне очень нравится идея с soulstones и ее воплощение.) А потому он заслуживает твердой "четверки". По меньшей мере. А вот музыка меня не особо вдохновила. Само собой, хорошие треки есть, но их мало, остальные — однообразны, и эта музыкальная монотонность к тому же накладывается на бесконечный бег и драки... Нет, в первой "Дьябло" было лучше, атмосфернее как-то...

Словом, Blizzard продолжает удивлять, хотя, конечно, уже не так, как умела делать это раньше. Но ведь и игра не новая, не так ли? А посему — ждем WarCraft III! До выхода которого наверняка успеем пройти "Дьябло-2" еще пару раз...

***В.Макаров**, Воронеж.*

Destination: ■ Game.EXE 10'2000



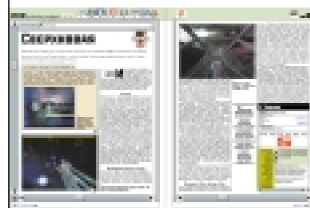


Еще одна попытка создателя Elite сделать аркаду. У игры неплохой потенциал, но иногда становится скучновато.

стр. 89 ▶

Практически идеальный представитель Space Exploration и настолько удачный аддон, что даст фору любой "независимой" игре этого жанра.

стр. 86 ▶



А регуляция параметров резинового шара! Можно произвольно выставить степень его сцепления с поверхностью, эластичность, плотность и массу. Максимально утяжеленный шар не сдвинет с места и прямое попадание пушечного ядра.

стр. 74 ▶

НАШ ВЫБОР GAME EXE КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

БОЛЬШЕ красного!

Сэры, я все больше укрепляюсь во мнении, что Carmageddon — это образчик отменного английского юмора. Не хотите ли расплющить педестриана, сэр? Простите, сэр, но мне кажется, что он все еще моргает левым глазом. Я не хотел бы вас прерывать, но вон тот джентльмен, полисмен, вероятнее всего, как раз собирается разнести ваше авто вдребезги своим огромным шестиколесным лимузином, сэр. И кстати, сэр, у вас есть три минуты и двадцать секунд, чтобы спасти мир, сэр.

Carmageddon: The Death Race 2000

стр. 47 ▶



Содержание .EXE CD #10'00

Игры
4x4 Evolution •Agharta: The Hollow Earth •Airfix Dogfighter •Age of Empires II: The Conquerors Expansion Trial •Arabian Nights: Episode I •European Wars: Cossacks •Delta Force: Land Warrior •"Проклятые земли" (Evil Islands) •Heavy Metal: F.A.K.K.² •Tony Hawk's Pro Skater 2 •Return of the Incredible Machine: Contraptions •TAXI 2

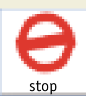
Shareware–игры
3D Morris 1.1 •AirXonix •Backgammon v1.0 •Colony •Fairyland •Magic Reversi •Metamorphs v1.05 •Panic Volcano •Plus600 v6.16.c •Raptor: Call of the Shadows v2.1 •Swarm Assault v1.03

Утилиты
The Bat! v1.45 •CuteFTP 4.0 •iSpeed v2.80 Beta 4 •Microangelo 98 v4.77 •Netscape Communicator v4.75

Драйверы
AliAGP Driver v1.69 •Matrox PowerDesk for Windows 98 •nVidia's Detonator 2.08 Reference Drivers •nVidia's Display Driver for Windows 9x v4.12.01.0618 •PowerStrip v2.73 •Windows 98 Display Driver for ATI Radeon •Savage 4 Windows 9x/ME Drivers •Комплект драйверов 4–in–1 4.24 VIA Technologies

Патчи
Combat Mission v1.05 Patch •Dark Reign 2 v1.1 Patch •Diablo II v1.03 Patch •Dogs of War v1.03 Patch •Heavy Metal: F.A.K.K. 2 v1.02 Patch •Icewind Dale v1.06 Patch •Warlords Battlecry v1.01 Patch

Музыка
Саундтрек Baldur's Gate •Избранные треки из игры American McGee's Alice •Избранные midi–композиции из серии Space Quest •Избранные midi–композиции из игры Loom









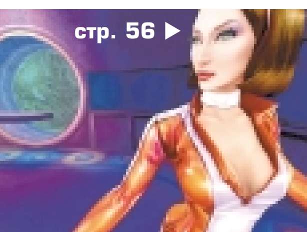
Анонс



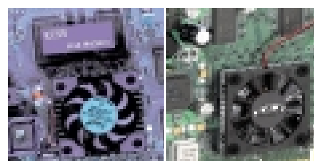
3 сентября, ECTS 2000, Лондон. Майк "Father" Монтгомери (Mike Montgomery), основатель и директор легендарной Bitmap Brothers, рассказывает Андрею Ому (справа) о грядущей Z2.

Читайте интервью Отца Майка нашему журналу в следующем номере Game.EXE!




стр. 56 ▶


стр. 58 ▶



МИРУ — MIREX!

Благодарим всех читателей Game.EXE, принявших участие в викторине на лучшее знание технологии CD-R. Глубина и широта знаний, продемонстрированная в большинстве ответов, превзошли наши ожидания.

Вечно "правая" рука Василия распорядилась назвать победителем

Алексея ШЕВЧЕНКО
(alexey_sh@mtu-net.ru).

Примите наши поздравления и приз — шпиндель CD-R-дисков новейшей марки **Mirex** от **Уральского электронного завода!**

UEP CD

Реклама в номере

C&C Computer Publishing Limited

Издатель•Publisher
Михаил Новиков • Mikhail Novikov
mnovikov@game-exe.ru

Номер 10 (63), октябрь 2000 г.
Issue 10 (63) October, 2000
В 1995–96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"
Published as "Магазин игрушек/Games Magazine" in 1995–96

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

Рекламная служба•Advertising
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова • Svetlana Sazonova (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки•Sales, Distribution & Subscription
ЗАО "Компьютерная пресса" • Computer Press
Тел.: (095) 232-2165 • Tel.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка•Technical Support
Евгений Васильченко • Eugeny Vasilchenko
sysadmin@computerra.ru

Печать•Printer
Acta Print Oy, Finland
Тираж 35000 экз.
Circulation 35,000 copies.
Цена свободная

Учредитель•Founder
Дмитрий Мендрелюк • Dmitry Mendreliouk

Destination: ■ Project I.G.I. (I'm Going In)

Откровенное заземление

Фраг **СИБИРСКИЙ**

Все дальше в тыл

Норвежской (расположившейся прямо в деловом сердце славной Христиании–Осло) компании Innerloop Studios Limited всего четыре года отроду, но она уже успела высечь свое имя на стене авиационного цеха, произведя на свет божий легендарное летало Joint Strike Fighter. Окрыленные успехом, Innerloop'овцы решили исполнить на своем пока безымянном, но мощном симуляторном движке что–нибудь несимуляторное. Движок этот позволяет, кстати, детально прорисовывать ландшафт на десять километров вперед, независимо от зоны прямой видимости и погодных условий, так что было бы не совсем разумно, согласитесь, делать на нем простенькую аркаду или даже мудреный квест. Так что строили они, строили и наконец, наверное, вот–вот построят военно–полевой спецназовский экшен, в одних кругах известный как I'm Going In, а в других — просто как Project I.G.I.(мы, кстати уже писали об этой игре — см. #8'00).



Обещанные аттракционы: вертолет, поезд и смачная оружейная единица в руках. Не проходите мимо! Но... вы должны быть минимум вот такого роста.

Легенда об одиночке

Приспособленный к любым природным неожиданностям движок позволил живенько создать этакий миниатюрный глобус, усеянный злыми тундрами (где за бравым Дэйвом Джонсом, отставным агентом САС, будут охотиться вертолеты) да тропическими лесами (где означенный Джонс прокатится на поезде со скоростью сто миль в час). Географическое раздолье, как справедливо полагают норвежцы, берет за живое не только пилотов сверхзвуковых истребителей. С присущей представителям военно–воздушных сил тщательностью Innerloop подошла к проблеме экипировки несчастного наемника, владеющего семью языками борца с безжалостными торговцами оружием, наделив его современными средствами коммуникаций и спутникового наблюдения, целым арсеналом "огнестрела" из стран Варшавского договора. И даже, в нагрузку, всамделишными съемными глушителями. Да, уставшие от грохота авиационных дюз симуляторщики обратились к самой перспективной, самой трудоемкой и модной разновидности FPS — sneaker'у, рассказу о герое–невидимке, легенде об одиночке.

Он невидим и неслышим, скрытность — залог его выживания, а стремительность действий — отмычка к победе. Он не убивает без нужды, но стоит ненароком оказаться на его пути — и вы горько пожалеете, что вступили в ряды прислужников безжалостных торговцев оружием. Наркобароны рассказывают о нем своим детишкам страшные истории на ночь. Он одинок и горд, он выживает в любых условиях, даже когда базу прочесывает грозный и непонятный spetznatz; у него есть своеобразный кодекс чести, заимствованный у геров Thief и Deus Ex. ("Не доверяй никому". "Всегда бей в спину". "Не упускай возможность". "Не заказывай похороны раньше времени".)

Джонс, как говорят авторы, может выделывать все те штуки, которые нам обычно и обещают создатели подобных игр: швыряться камнями отвлекающих звуков ради, заманивать охранников в ловушки, испытывать их нервы на прочность, подымая ложную тревогу. Есть у него и главный оппонент — отставной полковник КГБ, похитивший ядерную боеголовку. Без

Project I.G.I. (I'm Going In)

ЖАНР Шпионский 3D-шутер

РАЗРАБОТЧИК Innerloop Studios

ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.innerloop.com

ИЗДАТЕЛЬ Eidos Interactive

ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА www.eidos.com

ОСОБЕННОСТИ
Авторы известного летного симулятора всячески стараются приспособить свой прежний движок под нужды нового проекта, но тот не хочет и всячески сопротивляется. Кто победит? Покажет время и грубая сила.

СУТЬ
Боевая сага о современном рыцаре плаща и кинжала. Дотошный реализм, абсолютная скрытность, тотальное одиночество. Непременный глушитель на стволе. Но на крайний случай все равно припасена ракетная установка...

ВЕБ-САЙТ ИГРЫ www.projectigi.com

ДАТА ВЫХОДА Октябрь–ноябрь 2000 г.



А в штабе, миссия за миссией, операция за операцией, терпеливо ждет верная ангелоподобная Аня. Жестокая Аня, всегда готовая поставить очередную боевую задачу и отослать вас на верную смерть, не наградив даже прощальным поцелуем...

Оружие воспроизведено сурово и скрупулезно. Программистов и художников водили на стрельбище, где заставляли до изнеможения палить из пятидесятого калибра, так что теперь баллистическая система справляется, по слухам, не только с траекторией полета, но и с углом попадания, и с плотностью пострадавшей поверхности. "Если вы сомневаетесь в степени нашей компетентности, — говорят они, — то вспомните, что мы сделали JSF; да, мы его сделали, хотя никогда не сидели за штурвалами истребителей!" Этот JSF, если честно, нам уже глаза колет. Да и все равно ведь, такие милые сердцу АК-47, "Спас-12", Т80 калибра .556 дюйма, МП5 и "Глок-17" не должны подвести на долгом и трудном пути. Разумеется, есть и взрывчатые агрегаты всех мастей, а также, как верх скрытности и ненавязчивой незаметности, ракетная установка LAW 18.

Максимальный размер уровня, который можно создать на модифицированном движке JSF, — ДЕСЯТЬ МИЛЛИОНОВ КВАДРАТНЫХ КИЛОМЕТРОВ. Innerloop пришлось изрядно потрудиться, чтобы, во-первых, привести все действие к разумным пехотным масштабам, а во-вторых, найти решение такой совершенно, по вполне понятным причинам, новой для них проблемы, как замкнутые помещения. И ведь утверждают, что нашли. Какое именно, правда, не говорят. Если вспомнить все замкнутые под крышей несуразности даже такой, в общем-то, скромной по размаху игры, как SpecOps 2, то напрашиваются два возможных варианта: или они там, в даунтауне Осло, настоящие гении дизайна, или где-то что-то не договаривают...

Жанровая всеядность — качество похвальное. Кажется, неторопливому и обстоятельному, совсем как и JFS, Project'у I.G.I. будет рад и приблудный стратег, и продвинутый квестоман, и даже роковой владелец PSX, фанат Metal Gear Solid. Ну, давайте без фамилий. Начальство бдит.

Гуманоиды пока что выглядят неуверенно и все еще носят летные шлемы. Оторвитесь от взлетных полос, дети неба! И сделайте это пешком.

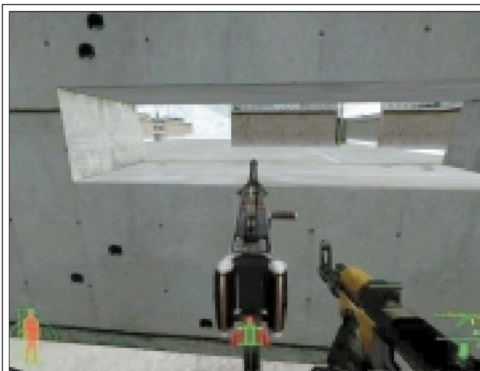


Нет, это все-таки не авиационный симулятор. Теперь так выглядит заброска в тыл врага. Где-то на заднем плане затаился секретный агент...

этой трогательной детали Project I.G.I. выглядел бы ущербно неполным. А всего намечено двенадцать миссий, в солидном, хотя и несколько грубоватом исполнении с четким отпечатком авиационной симуляции. Почему Джонс сразу не убьет полковника и не вернет боеголовку? Ну, видимо, его дезинформировали.

Обычная история

События развиваются в привычном русле: убийства, саботаж, диверсии. Все взаимосвязано: если взорвать генератор, выйдет из строя не только система камер наблюдения, но и ворота ангаров, так что быстро скрыться с места происшествия не удастся. Поэтому надо думать на три семимильных шага вперед. Как привычный к обстрелам из авиационных пушек ландшафт, так и жизненно важные обстоятельства вылазок Джонса изменяются на ходу. "Заказанный" британским правительством уругвайский негодяй может вдруг оказаться в сопровождении мощной охраны, а то и вовсе вскочить в бронированный лимузин и укатить. Такие повороты привычны нам по бравым и спецназовским R6 и H&D, но как за всем уследить в одиночку?.. И постепенно даже у Дэйва появятся некие безымянные пока союзники, которым он, разумеется, не станет доверять и никогда не возьмет с собой в разведку. Но всесторонняя поддержка обеспечена. Можно даже выбирать, каким образом прибыть к месту выполнения задания, — выброситься ли сегодня с парашютом, прокатиться ли на джипе или просто доплестись секретности для на своих двоих.



Турельный пулемет, очень симпатичный. Вот и все, что о нем можно сказать. Но разве зря художников гоняли на стрельбище?

В двух словах

Новая вывеска

Игра Blade: The Edge of Darkness, которую в нашей редакции ждут практически все, включая обращенного в новую веру господина ПэЖэ (на примере F.A.K.K.[2] убедившегося, что TPS'ы не всегда нужно давить), сменила название. Держитесь за стулья: теперь это — Severance: Blade of Darkness. Эдак через месяц-другой от слова "лезвие" вообще останутся одни воспоминания. Но понадеемся на здравый рассудок наконец-то объявившихся издателей — ими, не удивляйтесь, стали англичане Codemasters (браво! брависсимо!). А выход игры, как оказалось, уже не за горами — ноябрь сего года.

Михаил **СУДАКОВ**

Микрофон включен

Андрей **ОМ**

Такая MASA в жизни бывает только раз

То, что всеми важными процессами в нашей с вами индустрии заправляют производители клавиатур и водопроводчики (Microsoft и Havas? Андрей, перестань обзываться. Водопроводчик — такая же уважаемая профессия, как, к примеру, "г–н к–фф, разработчик Славы".— **Примеч. восп.**), ни для кого давно не секрет. На последней "Е–в–кубе" выяснилось, что вполне реальные шансы присоединиться к ним имеют сочинители движков для онлайновых магазинов, дворники, ассенизаторы и прочая техническая интеллигенция.

Замполит как PR-менеджер

Вполне свершившийся факт: франкоговорящие Mathematiques Appliquees S.A. (MASA) из городу Парижу, видные разработчики штуковины DirectIA, сильно облегчающей жизнь Интернет–коммерсантам, занялись вытворением трехмерной RTS Peacemakers. Каким таким образом разумы, занятые облегчением пути покупателя от флэш–заставки к вожделенным презервативам или видеокассетам, добрались до идеи революционизировать (опять! опять!) похороненный нами намедни жанр, известно только богу да, возможно, идейному вдохновителю и издателю сего продукта Ubi Soft.

Конечно, чахлые "фичи" про трехмерный ландшафт и, понимаешь, миротворческие операции с минимизацией невинных жертв и незапятнанным звездно–полосатым патриотизмом на лице неспособны покоробить наш злой разум и растопить ледяное сердце. Интересно другое.

Французы явственно почитали на досуге своего соплеменника Ле Бона ("Психология толп", пацаны) и сделали единственно верный вывод: для успешного ведения войн необходима благосклонность прессы, а значит — "песка человечества", так называемого общества. Ни одну битву не удастся выиграть оружием. Недостаточно разнести укрепрайон ортодоксальных террористов — нужно, чтобы пресса подала это в правильном свете. Раздраконьте мимоходом невинное село — и прощайтесь с финансированием своих миротворческих потуг: французский Доренко в своей, с позволения сказать, "аналитической" программе не оставит от вас камня на камне и приведет прямиком к лаконичной надписи "Game Over", символизирующей позор джунглей и унижение. В свою очередь, спасение чумазых афро–детей в прямом эфире с криками "Move–move–move!" и белозубыми улыбками в камеру самым благоприятным образом повлияет на наш имидж и, следовательно, бюджет операции. Причем в то время как съемочная группа CNN уехала снимать радость вышеуказанных детей, у нас будут временно развязаны руки для, скажем, тихого удавления нужного человека в соседнем регионе: в любой другой момент из–за этого могут быть крупные неприятности. Случайно задавить корреспондента, как вы понимаете, адекватно пуле в собственный висок. Самоубийству то есть.

Ну и реализация: вы манипулируете с "резиновыми" рамками на поле боя, в то время как в углу экрана идет сводка новостей. "Позвольте, значить, пользуясь случаем, передать привет всему коллективу пятого хексодувного комбината..." Война в прямом эфире — это свежо. Во взаимодействии с медиа, впрочем, ясно еще не все: скажем, любопытно, будут ли СМИ независимыми, как это



Особенно туго идет дело с моделями юнитов. Это не LEGO Rock Raiders, не забыли?

PEACEMAKERS	
ЖАНР	**RTS**
РАЗРАБОТЧИК	MASA
ИЗДАТЕЛЬ	Ubi Soft
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.ubisoft.com
ОСОБЕННОСТИ	Вместо tank rush предстоит ублажать общественное мнение, а ковровые бомбардировки будут находиться в прямой и непосредственной связи с политическим рейтингом. AI заставит вас бросить все текущие дела и попробовать поступить в Академию Генштаба. Наверное.
СУТЬ	3D RTS очередного поколения: война в прямом эфире, разрабатываемая мастерами по выделке движков для онлайн-магазинов. Явный шедевр. Очевидный провал. Нужное подчеркнуть.
ДАТА ВЫХОДА	Рождество 2000 (это вряд ли!)

бывает обычно в утопиях, или ангажированными, как в нашей с вами реальности? Последний вариант открывает бездну возможностей.

Минправды Пропаганда — страшнее бомбы "Бетти" над Хиросимой, пуля — дура и вообще полнейшая идиотка по сравнению с словом, в нужное время произнесенным с экрана. Здесь нам интересно вот что: удастся ли титанам электронной коммерции (в России это называется "е-бизнес", кхм) подойти к делу со здоровым макиавелливидным цинизмом? Или нам придется в пятьсот пятьдесят девятый раз, морщась и плюясь, разыгрывать из себя бойскаутов, не делать гадостей, переводить старушек через дорогу и перестать наконец ругаться матом?





Впрочем, оставим в покое социальную психологию. В техническом плане MASA грозит очередной революцией: всяк юнит будет дальним родственником онлайн-магазина — в его голову будет встроен адаптированный DirectIA, обеспечивающий полную автономность каждого пехотинца. Это бы еще полбеды, но компьютерные командиры вообще будут обладать "human behavior with facility to learn strategies", что в переводе с человеческого языка означает примерно следующее: одна и та же стратегия не принесет вам победы более одного раза подряд, танки будут бить с упреждением, а все ваши карты вплоть до пяти червовых тузов в рукаве будут у кремниевого Эйнштейна перед глазами. Невероятно. Если бы с подобными декларациями выступила Westwood, был бы скабрезный анекдот. А так — почти верим!

Человеческое, слишком человеческое Новичков индустрии легко узнать не только по всклокоченным шевелюрам, крикам "унбиливабле!" и "гррраундбрейкинг форева!", но и по кристальной чистоты идеям — по странному закону природы, монстрокомпаниям-мейджорам подобная ясность мысли недоступна. Так, например, по сей день считается, что митрофанушке-пользователю ни в жисть не уследить за двумя стычками одновременно — по этой причине милостивый AI предпочитает исключительно лобовые атаки и скорее вылетит в Windows, чем предпримет обход с флангов. MASA крутит коллективным указательным пальцем у коллективного же виска. Мы можем выбрать приоритетную разборку и перенестись туда лично, оставив электронным замполитам решать менее значимые проблемы. Об их успехах мы будем узнавать откуда?.. Правильно, из телевизионных новостей.

◄ **Инверсионный след хорошо дополняет ленту местного Интерфакса: землетрясение в Турции, беспорядки в Иране...**

▼ **War Points и Media Points должны быть примерно равны. Иначе отставка, пенсия, погоны на стол, горькое пьянство.**

О потенциале искусственного интеллекта было сказано выше; добавим только, что научить компьютер успешно бороться с вашим любимым tank rush и не наступать на одни и те же тактические грабли более двух-трех раз намного легче, чем вы думали. Намного.

В двух словах

MS Warhammer 2000 Service Pack

MICROSOFT — ЧИСТЫЙ WU-TANG CLAN. Колоритные хип-хоп-ниндзя с Восточного побережья открывают одежный лейбл Wu-Wear и ездят на limited edition-"Кадиллаке" по имени Wu-мобиль. Не за горами открытие Wu-бигмачечной, Wu-парикмахерской и магазина Wu-игрушек — это, друзья, называется словом "брэндинг", и адское пойло "Слънчев бряг" здесь совершенно ни при чем.

Так и Microsoft — онлайновые агентства недвижимости, баннерные сети, мыши-унд-клавиатуры, X-Box, игры. Еще два года назад в игроактиве корпорации был обморочный Monster Truck Madness и полторы аркады, а сегодня... Ну, вы и сами знаете. Крис с братом Эрином и Алекс Г. согласно кивают нам своими мудрыми патриаршими головами.

В общем, особо пугаться пока не следует: Games Workshop все еще обладает правами на WH, WH40K и побочные ответвления. Microsoft пришла пока только так, рядом постоять. Ну а разрабатывать Warhammer Online помогает Climax. Если вам вдруг вспомнилась экзистенциальная поговорка про увязший коготок и приключившуюся потом с птичкой неприятность, знайте — это неспроста. FASA аналогичным образом уже доигралась. Так вот, WHO. Игра, о которой неизвестно ничего — даже вселенная, где она будет иметь место, на настоящий момент не разглашается. Warhammer? WH40K? GorkaMorka какая-нибудь? Artwork, впрочем, хоть и похож на упражнения измученного алгеброй шестиклассника, явно носит фэнтезийный характер. Число одновременных участников стремится к бесконечности — и то верно, через два года, когда WHO постучится в наши двери, у самого завалящего фаната уже будет стоять T3 connection, а люди будут летать по небу, словно археоптериксы.

Следите, короче, за информацией.

Андрей ОМ



Акии птицы

Андрей ОМ

Крылышкуя золотописьмом

Нехороший, но красивый — это кто глядит на нас? А чудесный это engine производства Radon Labs. Насколько можно понять, собственно игра по имени Nomads, позиционируемая как strategy/adventure, является приложением к своему движку и даже в некотором роде его технологической демо-версией.



Угадайте с трех раз: B&W?.. Sacrifice?.. Giants?

Nebula funk К черту, в самом деле, эти игры. Поговорим о технологиях. Бесплатный движок Nebula "весом" в 2 (два, никаких нулей я не пропустил) мегабайта под Windows и в 1 (один, так точно) мегабайт в Linux-версии свободно оперирует третьим измерением, предлагает десятимильную видимость, поддержку всех известных современной науке 3D API и еще несколько экранов нюансов мелким немецким почерком. Nebula не дружит пока только с T&L, но это грозятся исправить скорым патчем.

Да-да, мы знаем, так не бывает. Два мегабайта — это ровно один патч к "игре" Submarine Titans или половина mp3-файла "(Shut Yo Face) Unkle Fucka" из саундтрека South Park. Вместе с тем, скриншоты выглядят столь невыразимо симпатично, что просто не могут не являться обыкновенной живописью. Такие прозрачные дали давно вогнали бы Unreal Engine в сумеречное состояние души, а про Q3A мы уж и не говорим — все отображаемые им углы страстно хотят быть прямыми, и на природе ему лучше не появляться.

Разумное объяснение происходящему может быть только одно: под видом движков Radon (были в моем безоблачном детстве одноименные карамельки — к сожалению, за давностью лет в памяти не сохранилось наличие/отсутствие на фантиках черно-желтого логотипа радиационной

Nomads	
Жанр	RTS/Adventure
Разработчик	Radon Labs
Издатель	Не объявлен
Особенности	Замаскированная под эпическую RTS технологическая демо-версия чудо-движка Nebula. К красивым картинкам прилагаются свободные полеты, менеджмент, ситибилдинг и юниты, стилизованные под зарю авиации.
Суть	Steampunk — совершенно не заезженный пока поджанр. Инженер трудится на полставки волшебником, авиастроительные фактории возводятся при помощи обыкновенной магии, а перед левитацией неплохо бы надеть очки-консервы. Чтобы глаза не слезились.
Веб-сайт разработчика	www.radonlabs.de
Дата выхода	4 квартал 2001 г.

Наш герой похож на летающего сантехника. Или на байкера, попавшего после аварии в рай.





Кстати, маяки будут вполне реальными средствами навигации. В отличие от компаса.

experience po-ints, необходимые нашему слесарю-интеллигенту для повышения собственной квалификации.

Что это было?

Мы имеем или грандиозную мистификацию, или одно из двух. Свободные полеты нам пыталась дать Dreams to Reality (Cryo), менеджмент летающих островов — Stratosphere (Ripcord). Невесомых движков ценою рупь за ведро в реальности не бывает. Германоязычная игропресса, встречающая весьма посредственный Thandor восторгом, граничащим с патриотическими истериками, молчит про Nomads, как Лига Наций. Издатели затаились.

Впрочем, мы знаем, что делать. Скачаем Nebula и под руководством ПэЖэ изваяем action/strategy "Похищение ББ мистическим Х.М.", сценарий которой нам как раз намедни прислали дАрАгие читатели из Саратовской губернии.

Вот тогда и посмотрим.

опасности) впаривает начинающим ромерам каких-нибудь особо свирепых "троянов". В пользу этого неопровержимо свидетельствует также то, что ни один живой человек в мире еще не видел продуктов на основе Nebula в действии — Nomads должна выйти не раньше конца 2001 года.

Однако, об игре придется-таки рассказать — а я-то надеялся, что на сей раз нам с вами удастся побеседовать о роли Afrika Bambaataa и его Zulu Nation в современной музыке или хотя бы о Hollow Man Поля Верхувена.

Петька-самописка

Здесь вам решительно необходимо знать, что Radon ранее была замечена в разработке прото-3D RTS Urban Assault, самым крупным достижением в недолгой и бесславной жизни которой стало беглое упоминание в нашем июльском стратегическом некрологе (в UA одна из сторон также обладала цеппелинами, бипланами и прочим стилизованным авиационным антиквариатом). Игрой, как мы видим, занимаются не выпускники СПТУ операторов станков с ЧПУ, а вполне себе профессионалы.

Продолжим. Наш герой, Wizard Engineer, вообще не будет нуждаться в транспортных средствах: ему предстоит парить на воздусях наподобие Питера Пэна, раскинув руки для устойчивости, и лично возводить на окрестных летающих островах полезные сооружения. В связи с этим мы имеем важный вопрос: будет ли дозволено господину инженеру лично подлетать к враждебным бипланам, с корнем отрывать им хвостовое оперение и обидно дразнить пилотов? Было бы забавно. Как Карлсон и Гуси-лебеди в "Мифогенной любви каст". "Карлсон игриво махнул летчику рукой и увернулся, чуть не задев своим пропеллером о крыло".

Вернемся, однако, к прозе жизни. Дело будет происходить на известных вам по приключениям сэра Лемюэля Гулливера летающих островах — там предстоит забавляться трехмерным SimCity с милитаристским уклоном и стилизацией под столетней давности индустриальную архитектуру. Стратегия экспансии — с этим все понятно, сразу захватываем нейтральные острова и понемногу вытесняем врага с его собственных. Конкиста.

Некоторые острова не пожелают висеть на месте — их посредством предстоит открывать местные заоблачные Америки и зарабатывать за это некие

Скриншоты, как видим, можно экспонировать на выставках актуального искусства. Марат Александрович, возьмете парочку?



В двух словах

Galaga: Destination Earth

НЕИССЯКАЕМЫЙ ПОТОК БОГОМЕРЗКИХ сиквелов и ремейков... (слышен возмущенный возглас старика ПэЖэ и звук заряжаемого шотгана)... хорошо-хорошо, я не имел в виду Doom 2000! Так вот — он, этот поток, неукротимо разрастается вширь, и кто знает — быть может, в скором времени и любимая игра вашего детства обзаведется попсовой приставочкой "3D", "Unleashed" или "2000" (никаких намеков). А следующим в очереди после Pacman стоит Galaga — хит 80-х годов, увидевший свет еще на TurboGrafx.

Среди инноваций этого космического скроллера (чуток новых боссов, уровней и бонусов в расчет традиционно не берется) — третий, учитывая стандартные "сбоку" и "сверху", вид. Как нетрудно догадаться, "сзади". Хотя именно этот шаг кажется весьма спорным: не стоит чинить то, что не сломалось. Взять хотя бы R-Type Delta на PSX: полное 3D, но игровой процесс абсолютно плоский. Все рады и жмут на кнопки.

Очень неплохо и в некоторой степени даже оригинально сделаны тренировочные миссии, проходящие в виртуальном черно-зеленом пространстве, на манер Metal Gear Solid: VR Missions. Жаль, что из них никогда не получится "сборник головоломок", каким стал MGS, — жанр, увы, накладывает свои ограничения. Вот, в принципе, и вся информация (если не считать гордого упоминания о врагах с отражающим выстрелы... задом). Игра издается великой и ужасной Hasbro, а выйти в свет обещает в сентябре-октябре. Этого года.

Михаил **СУДАКОВ**

Прощай, гравиция

Андрей **ОМ**

Здравствуй, пенсия

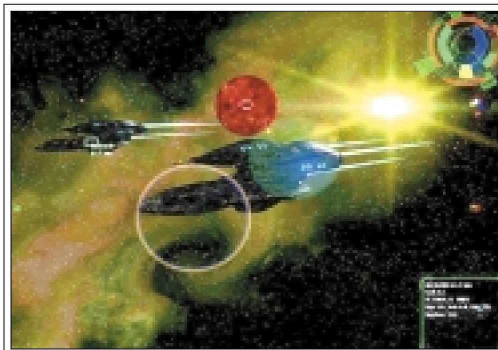
Представляю, каково сейчас фанатам Battle Isle. Особенно тяжко должно быть тем несчастным, которые расстались с сериалом на его третьей части, были долгое время выключены из процесса и только теперь обрели возможность вернуться к культу своей молодости. Они помнят хексы, весьма условные юниты, кнопку “Конец хода” и дикие для варгейма системные требования — игра с трудом шла на “трентиумах”, настоятельно желая 486DX2.

Нынче они смотрят на скриншоты тактического космосимулятора (очередной экспонат в нашей кунсткамере жанровых определений: online 3D strategy and tactical ship-to-ship combat sim) и чувствуют, как в их спутанных бородах появляются седые волосы. “Что это за нафиг?!” — выдыхают они, глядя на трехмерный космос, оснащенный угловатыми планетами и сомнительного вида туманностями. Прежде чем рассудок милосердно покидает их несчастные головы, в сознании фанатов успевает мелькнуть спасительная и универсальная мысль: “А вот раньше...”. Камера отъезжает. Затемнение.

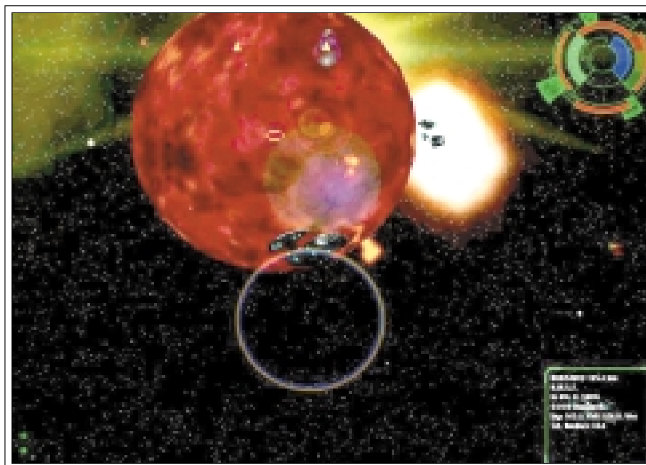
За разум(ъ) давить

В то, что манипуляции с сериалом Battle Isle (сначала трехмерный сиквел BI4, потом предмет нашего сегодняшнего разговора), являются творческим поиском, верится слабо. Скорее упражнения тевтонских маркетологов, вот уже двести лет не решающихся трогать священную (для кого, а? Покажите нам хоть одного несчастного! — **Примеч. ред.**) корову по имени Settlers. Степень адекватности этих людей вы вполне сможете самостоятельно определить на основании следующего факта: PaleStar на протяжении лет уже полутора тихо разрабатывала свой Dark Space в провинциальном гараже, экономя на школьных завтраках и загадывая на Рождество и все прочие праздники одно только желание: найти паблишера. Потом явилась Blue Byte, дала денег и приделала игре префикс Battle Isle, — больше никаких изменений с проектом не произошло. То есть с тем же успехом перед названием игры можно поставить два любых приятных вам слова.

В общем, я бы на вашем месте отнесся к игре, чей официальный сайт расположен по адресу: http://209.198.154.16/darkspace-e/default.asp?id=” (не забудьте вопро-



▲ Движок Medusa (2 годика) показывает зрителям, какие он умеет рисовать замечательные модели и спецэффекты.



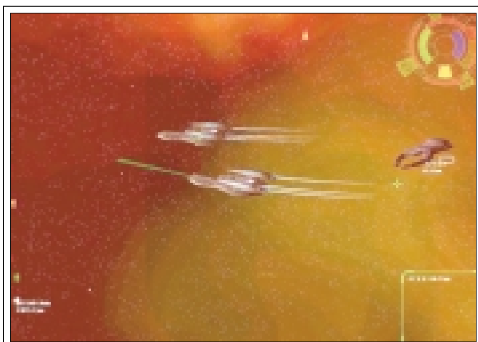
▼ У планет вселенной Battle Isle есть углы — в противном случае на их поверхности невозможно было бы играть в варгеймы.

BATTLE ISLE: DARK SPACE

ЖАНР	Online 3D strategy & tactical ship-to-ship combat sim
РАЗРАБОТЧИК	PaleStar Developments
ИЗДАТЕЛЬ	Blue Byte Software
ВЕБ-САЙТ ИГРЫ	http://209.198.154.16/darkspace-e/default.asp?id=”
ВЕБ-САЙТ РАЗРАБОТЧИКА	www.palestar.com
ВЕБ-САЙТ ИЗДАТЕЛЯ	www.bluebyte.net
ДАТА ВЫХОДА	1 квартал 2001 г.

ОСОБЕННОСТИ
Господа пытаются подхватить из рук Microsoft поникшее знамя Allegiance: онлайновые космические бои в 3D, набор опыта, система communities... Что, интересно, заставляет их думать, что это удастся?

СУТЬ
Blue Byte решила отмыть и вывести в люди чумазую беспризорную игрульку Dark Space, прикрутив ей для этого логотип серии варгеймов Battle Isle. Многие ли, кстати, помнят, что у Incubation был подзаголовок Battle Isle Phase Four?.. Ну всюду тянут, ужас.



Разноцветные треугольники по краям экрана являются навигационными "закладками", как в StarLancer.

сительный знак и кавычка в конце!), как минимум с подозрением.

Меж тем, нельзя не признать, что игра, называющая себя симулятором, никак не может предлагать в качестве единственно верного вид от третьего лица. Тут ведь как — или одно, или другое. Те, кто пытается совмещать, показательно вразумляются бамбуковой палкой по пяткам перед лицом тридцати пяти тысяч читателей, включая сытых и довольных подписчиков.

Унижения

Как это водится в онлайновых играх, мы попадем в DS в виде слабоумного сопляка, пилотирующего космический самокат. Пришибить нас поначалу может решительно любой и совершенно не глядя. Далее по накатанной. В других местах пришлось бы неделями реального времени рубить дрова и мыть полы, здесь, чтобы выбиться в люди, предстоит зарабатывать prestige points.

Так, если в начале у нас хватит ума выбрать себе ремонтный кораблик, то эти самые points будут выдавать нам в качестве чаевых за починку шестисотых "меринов" старших товарищей. Жуткие унижения. Просто подумать страшно. И так далее: связавшие свою судьбу с быстроходными кораблями-разведчиками будут неделями шататься по пустым черным экранам, а четырнадцатилетние бойцы с никами вроде MegaDarkKillerVoKak! попытаются на всех вышеперечисленных нападать. Очень весело. Можно себе представить душевное состояние терзаемого такими пытками пользователя, когда он наконец дослужится до приличных кораблей и мощного оружия!..

Градаций, кстати, всего две — базовый смерд и Адмирал. К вопросу о стимулах и мотивации.

"Динамо" — <censored>, победа будет наша

Поскольку игра намерена идти в реальном времени (как было сказано выше, к закоренело-пошаговому Battle Isle она не имеет ровно никакого отношения), совершенно непонятно, как PaleStar удастся избежать этого замечательного времяпрепровождения, которое лучше всего передается звукоподражательным словом "клик-клик-клик-клик". Сказок про "возможность выбрать в меню нужное оружие, точно прицелиться и нанести удар" нам не надо. Слова "реальное время" и "прицелиться" в принципе не могут быть упомянуты в одном предложении. Это оксюморон. Как реклама про "водку мужского рода", известная пользующимся троллейбусами москвичам.

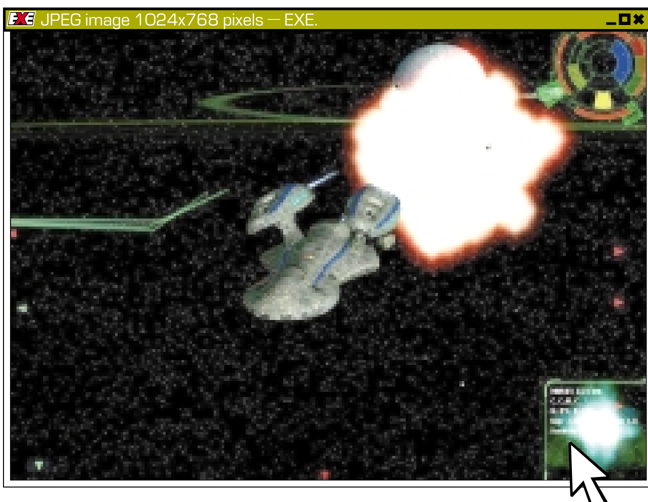
Куда яснее картина с планетарными бомбардировками — и то только потому, что эту часть содрали с масштабных космических стратегий вроде Ascendancy и Star Wars: Rebellion (зря плюетесь — немало лекций было в свое время прогуляно вашим покорным из-за этих игрищ). Дело, что называется, было так: находим симпатичную планетку и начинаем обильно посыпать ее запрещенными Женевской конвенцией препаратами. Процедура повторяется до тех пор, пока население не вынесет ключ от города. За это нам опять-таки вручаются prestige points — если, конечно, на самом интересном месте не примчится разъяренный правообладатель небесного тела и не устроит нам вамбадан по трейсу. Prestige, заметим, все же достаточно сомнительный.

Вообще же, все очень мило, но — сыро. За кадром остаются такие мелочи, как объединения участников по интересам, взаимоотношения и координация действий — не говоря уже о PKilIng'е, для процветания которого здесь явно будут все условия, ибо защиты пока незаметно.

...А вместо рассказов об управлении нас потчуют байками о способностях движка по кличке "Medusa Горгонер", который (ая?) якобы сможет самостоятельно адаптироваться к пользовательскому "железу".

P.S. Обратите внимание — первый в истории журнала сказ о трехмерной космической RTS, в котором ни разу не употреблено слово Homeworld.

А это, друзья, разжиревший и обрюзгший Enterprise, которому подростки засунули в выхлопную трубу петарду.



В двух словах

Задумчивый Макс

СОЗДАТЕЛЯМ ФИЛЬМА MAD MAX 2: Road Warrior давно пора вручить какой-нибудь приз: к примеру, "За неисчерпаемый источник вдохновения". Попробуйте пересчитать по пальцам все игровые проекты, которые тем или иным образом были навеяны похождениями Безумного Мела-Макса Гибсона, и быстро обнаружите, что их (пальцев) заведомо не хватает. Но надо искать — только что появился еще один "вдохновленный": Totaled от Substance Abuse Inc. (substanceabuse.telefragged.com).

По первым прикидкам, дело происходит в недалеком будущем. Некий эксцентричный миллионер устраивает соревнование с немалым призовым фондом, чья цель — уничтожить всех противников и остаться в живых. Из подручных средств — всевозможные колесные повозки (джипы, грузовички и много-много другого) и большой выбор оружия. Чтобы, образно говоря, поджарить и съесть.

Сжить врагов со света можно и иначе: например, сталкивая их в реки и озера или погребая под рухнувшими зданиями (что автоматически означает наличие оных). Еще обещают мостики и деревеньки. Для пущей атмосферы, не иначе.

Издателя в Substance Abuse пока не нашли, да и не особо чешутся. Все, что лежит на сайте разработчиков, — лишь демонстрация возможностей Totaled Engine, на котором, как не трудно догадаться, и делается игра. Причем, заметим без прикрас, ничего сверхвыдающегося на скриншотах не видно. Разве что огромные открытые пространства (наши любимые ООП) и симпатичная вода, использующая Environmental Mapped Bump Mapping, без которого, кстати, картинки выглядят попросту никак.

Кстати. Недавно эти же товарищи выпустили весьма симпатичное демо под названием Bong Water. Показали, что руки у них растут из плеч. Но этого для игры маловато. Ведь обещаны прогулки по всему свету, по "Шотландии, Новой Англии (осенью), западному побережью США, Мексике и покрытой снегом тундре Северной Канады". Еще работать и работать. Осилят ли?

Михаил **СУДАКОВ**

Гера? За что?!

Пьяный Зевс, Олимп в руинах

"Гера..." — смотрим мы на скриншот. Профессия — богиня. Strenght = 21, Health = 18. О, вот: Intellect = 21. То есть ума чуть больше, чем силы, и еще в руке имеется палица с характеристикой Lightning +8. Удивляться нечему — после развязного Invictus следует радоваться, что Гера не имеет скилла "Пальцовка", не говорит по фене и даже не сморкается в ладонь.

Дичь В полном соответствии с народным четверостишием про тещу, ее дом и серию концептуальных шуток, Frog City намерена отделать греческую мифологию, как бог черепаху. В пятицентовых комиксах "Зевс и Супермен против Гидры и Мутантов-отморозков", которые продаются прямо у офиса этих игроделателей, написано, что греческие боги обожают амброзию. В понимании дизайнеров, амброзия — это такая специальная штука типа номерной "Балтики" или ядовитых народнопойловых



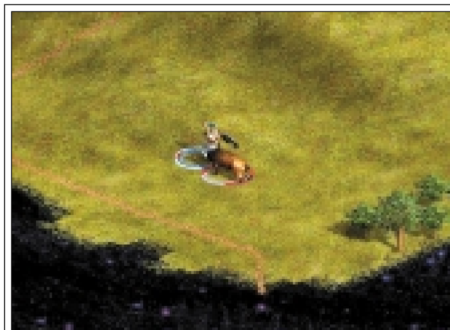
Афродита-годзилла совершает променад по владениям. Кто не спрятался, я не виновата, мои дорогие поклонники.

жестяных баночек "Водка + Клубника". Боги потребляют ее внутрь и начинают выделывать все те вещи, которые на окраинах крупных индустриальных городов определяются глаголом "колбаситься": в нашем конкретном случае, вызывать монстров, изрыгать спеллы и петь гопническим голосом песни пенитенциарной, простите, тематики.

После этого вы, конечно, будете уже не в силах удивляться тому, что означенная амброзия невыясненным путем добывается (перегоняется?) из человеческой преданности представляемому нами божеству. То есть Артемида будет получать свою дневную дозу путем поощрения в подданных страсти к охоте и земледелию, а Афина, значит, понадеется в основном на творческую интеллигенцию... Предполагается также, что насобачившаяся делать всякие штуки из металла народность вполне может послать дюже умную Афину по соответствующему адресу, вместо нее начав поклоняться Гефесту.

Комментировать все это нет никаких душевных сил — остается только пожалеть несчастных учителей истории, которые будут вправлять свернутые набекрень мозги будущим юным поклонникам этого вселенского кошмара. Если таковые, конечно, обнаружатся. А нам остается только, как говорят на форуме некоего сайта www.game-exe.ru, натянуть на лысины бейсболки и направиться на вечеринку к этому... к децлу, что ли...

Ленин и дети Посредником между божественной волей и паствой будут священники: в



Через полторы секунды герой бесславно падет в неравной схватке с гипертрофированным подсвинком.

Pantheon	
Жанр	RTS
Разработчик	Frog City
Веб-сайт разработчика	www.frogcity.com
Издатель	Не объявлен
Особенности	Синоним словосочетания "fun factor" — "дичайший фарс". Необходимую богам для снисхождения наземь амброзию производят верные смертные фанаты. Амброзия транспортируется при помощи урн. Боги лично спускаются с Олимпа и устраивают на глазах у подданных безобразные сцены и разборки со стрельбой.
Суть	Судя по ряду последних событий, у разработчиков существует два выхода: нанять приличного сценариста или слепить игру по мотивам греческой мифологии. Жадность, в итоге, губит не только сами-знаете-кого.
Дата выхода	1 квартал 2001 г.

Андрей **ОМ**





Если вам покажется, что эта игра немного похожа на Theocracy, то это не так. Она ОЧЕНЬ похожа на Theocracy.

Греческая архитектура в представлении бездарных комиксмейкеров. Туалет отличается от ресторана только цветом клумбы у входа.

прошлых жизнях они назывались K-Bot, Commander и т.п. В начале миссий, понукаемые нашим курсором, религиозные деятели предпримут променадь по окрестностям и покажут черни наманикюренным пальцем, где нужно возводить храм, а где, например, караван-сарай. Обороняться они не умеют, по каковой причине часто покидают сей бренный мир при помощи разного рода горгон, медуз, циклопов и мутантов. Однако, сюрприз — после смерти священник моментально попадает в рай и становится святым, отчего преданность наших подданных возрастает неизмеримо. Монстры, хотите еще вкусненького?..

Есть еще герои — они не строят, не сеют и даже не умеют разгонять с колокольни облака. Вместо этого они, и только они, могут получать и выполнять божественные квесты, конвертируя успех в полезные скиллы для чернорабочих.

Впрочем, герои, попы и прочие святоши тихо прячутся по углам и не отсвечивают, когда мы решаем отпустить нашу божественную итерацию погулять по земле пешком. Комиксы прут из-под всех плинтусов: среднее божество превышает габаритами Годзиллу и может невзначай задавить. По Frog City, призвать тяжелую артиллерию в лице какого-нибудь Зевса можно будет в случае практически любого затруднения: ах, значит, пшеница не уродилась?.. Это мы щас. Или, скажем, любимый герой попал в сложное положение посреди вражеского поселения: обе стороны в раздражении давят соответствующие кнопки, а в это время изумленные подданные, задрав головы, наблюдают, как под облаками Артемида метелит Посейдона гигантской магической скалкой.

Не стоит забывать об амброзии — боги таскают ее с собой в гигантских урнах, и служит она обыкновенной "маной".

Хватит?

Сидите-сидите, это только начало. Чтобы пощадить вашу психику, мы ни за что не расскажем о том, что всяк сможет перед началом игры набрать себе мини-пантеон из, скажем, четырех богов: Зевса, Геры, Ареса и Аполлона. "Все просто!" — добродушно восклицают девелоперы, глядя в наши искаженные ужасом лица. Гера будет приглядывать за своевременным воспроизводством населения (а что вы хотите, милочка, назвались богиней плодородия — полезайте, кхм, в кузов), Аполлон позаботится о театрах, дискотеках и общем моральном уровне, а Арес, который, как говорит пресс-релиз, записан в паспорте как ultimate god of war, будет ответствен за строевую подготовку. При этом Зевс, Отец Богов (во многих случаях — в буквальном смысле), будет иметь какое-то отношение к экономике и осуществлять общее руководство процессом.

Machina/ The Machines of God

Frog City, авторы Imperialism и ее сиквела "Империализм и эмпириокритицизм", не могут не знать о существовании проекта Zeus (Impressions). Олимп становится тесным, друзья — к тому же, уборщица Тетяклава не успела еще проветрить помещение после нашествия "божественной банды" под предводительством Посейдона, "who has been never known as a gracious looser" (автор в очередной раз пинает ненавистный Invictus, который вполне органично смотрелся бы с логотипом Snowegg, но для Interplay является жутким, несмываемым позором, искупаемым только посредством сеппуку ранним утром под цветущей сакурой. — **Примеч. ред.**).

Девелоперы могут витать в каких угодно облаках, но даже им следует понимать, что играть в подобное сейчас никто не будет, а коробку купят только соседи и родственники разработчиков — исключительно из жалости. Несчастные создатели Theocracy и их сердобольные старушки-мамы с удовольствием подтвердят.

"А наш-то, слышали, игру слепил".

Девушка всюду таскает с собой урну (жбан) с амброзией. Аллергия торжествует.



Destination: ■ Conquest: Frontier Wars

Неадыкватнай культура

Андрей **ОМ**

Крис Робертс и его клетчатый космос

Недолгая жизнь каждой уважающей себя игры имеет как минимум одно запоминающееся событие — публикацию первых скриншотов. Это такой аналог выпускного вечера, когда предрелизные версии взрослых людей впервые в жизни налимониваются дешевым портвейном, гуляют по набережной на нетвердых ногах, обнимая голенастых существ противоположного пола, и думают, что запомнят этот день форевер.

Ничего подобного Словом, мы были о Крисе Робертсе (Chris, конечно же, Roberts) куда лучшего мнения. Ему ли не знать, думали мы, благосклонно поглядывая на концепт–арт Conquest: Frontier Wars, что космос не бывает плоским. Потому что если он плоский, то где это мы, черт возьми, столько лет проделывали петлю имени белогвардейского офицера Нестерова, шпыняя Kilrathi табельными торпедами?! (Между тем, суровый научный факт, недавно безоговорочно доказанный: наша Вселенная — штука исключительно плоская, и две параллельные прямые в ней не встретятся ни за какие деньги. Факт наличия слонов, на которых эта бесконечная плоскость опирается, в настоящий момент выясняется. Андрей, вы не прав! — **Примеч. искл. научн. ред.**) И уж Крису ли не знать, что только замусоленным Star Trek–игрулькам пристало иметь космос, разлинованный для удобства отстающих в развитии подростков в тетрадную клеточку?!

Дело, возможно, в том, что первоначально игра планировала быть честно трехмерной, со всеми подобающими наворотами — движок специально "затачивался" под эти надобности. Однако примерно полгода назад руководство Digital Anvil решило, что, видите ли, "не представляет себе эффективной системы управления флотом в трехмерном пространстве". Жуткое дело. На Amazon.Com Homeworld Game of the Year Edition продается долларов за сорок, и совершенно не нужно ничего "себе представлять". Запустили — и любуйтесь.



На данном полотне, натурально, виднеется северное сияние. Как приготовить одноименный коктейль, вы можете спросить старших товарищей — и не нужно будет никакого конквеста.

А вот еще одна занимательная цитата из давешнего интервью Криса (данного сайту ZDNet): "Мы с братом много играли в C&C и думали, как было бы здорово перенести действие в космос, а вместо танков дать пользователю возможность порулить космическими армадами!" Ну что тут сказать... Обознатушки–перепрятушки.

Судя по всему, C:FW, до релиза которой осталось всего ничего, страдает многочисленными серьезными заболеваниями, решительно не соответствующими игре Криса Р., но легко объяснимыми, если учесть, что это клинический случай синдрома "моя первая RTS". Симптомы: много желания, мало умения, ломота в ногах, трясущиеся руки. Надписям на официальном сайте игры (хостинг любезно предоставлен скромной компанией Necrosoft) о "full 3D space" верить ни в коем случае нельзя, ибо это классический обман потенциального покупателя, за который в цивилизованных странах больно бьют в суде физиономию. Точно так же необходимо относиться к слад–

Conquest: Frontier Wars

Жанр: RTS

Разработчик: Digital Anvil

Веб-сайт разработчика: www.digitalanvil.com

Издатель: Microsoft

Веб-сайт издателя: www.microsoft.com

Веб-сайт игры: www.microsoft.com/games/conquest

Дата выхода: Счастливое Рождество 2000 г.

Особенности

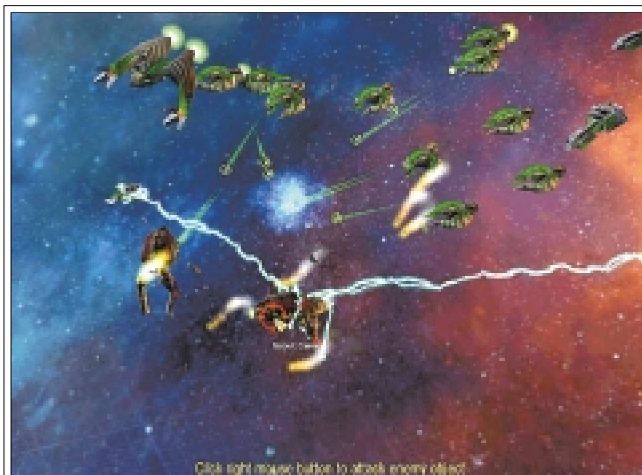
Вместо миссий — 16 звездных систем, соединенных "червивыми дырами" (wormholes, йа-йа). Вместо тибериума — упрощенная, но все же наличествующая система снабжения. Вместо AI — компьютерные "генералы". Вместо Westwood — Крис "Wing Commander" Робертс.

Суть

Братья Робертсы хотели сделать Homeworld, но его за два года до них сделала Relic — вот ведь незадача. Поэтому пришлось демонстративно и с корнем отрывать у игры третье измерение, расчерчивать космос на клеточки и делать иные неподобающие джентльменам вещи.



По странной причуде Криса Р., земные корабли все как один похожи на эсминец "Забубенный" Черноморского флота.



Инструкция. Если вы видите зеленый бесформенный корабль, то знайте — на нем обосновались представители злобной инсектоидной национальности.

ким обещаниям "трех радикально разных национальностей" — вся их разноформатность заключается в типах "суперударов" (да-да!), коих у каждой расы будет по пять штук. Сюжет банален настолько, что воспроизводить его здесь мы не решимся — см. цветной альманах "Идиотские сторилайны: земноводные Чужие и отважные янки". — М.: "Боля и Фазум", 2000. Как и в доброй дюжине игр, чужеродные инсектоиды носят имя Mantis — по той причине, что назвать их сразу зергами было бы как-то неприлично, да и Havas может засудить. Из той же оперы высокотехнологичные и немного даже газообразные Celarions, которые в процессе примкнут к землянам с целью потравить насекомовидную сволочь и раззудить, так сказать, плечо.

Юниты, впрочем, все равно у всех одинаковые.

Down.cosmos

В гостях у .EXE. Все копирайты соблюдены. Исчерпывающее объяснение.

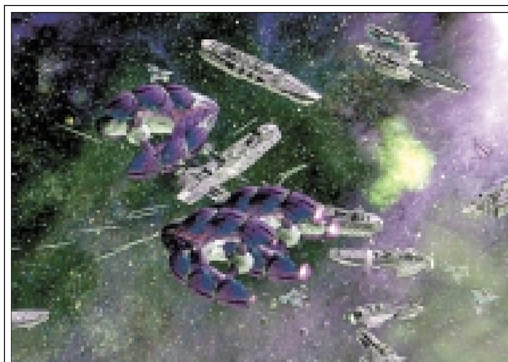
"В космосе ни хера не видно. Абсолютно темно. Может, там что-то есть, но в темноте не видно, во-первых. Потом расстояния у космоса очень огромны, а так издалека ничего путно не рассмотришь, для этого у людей не приспособлены глаза" (Попов & Белобров, лично).

Фуражиры и обозы

Оставим в покое несчастные, повсеместно оплеванные скриншоты, похожие на Star Trek: Armada не в самом высоком разрешении, и обратимся к "фичам".

Миссий, кажется, не будет — вместо этого нам предложат глобальную карту, напоминающую MOO и его друзей, только масштабом поменьше: до 16 планетных систем, соединенных черными дырами. Ну а в качестве основной стратегии предлагается обращать внимание на контроль за входами и выходами из wormholes — что ж, занятная идея. Если на Плутон нападут враги как раз в тот момент, когда мы ковыряемся в полезных ископаемых Венеры, нажатие пробельной клавиши перенесет нас в гущу событий. Здесь же и колонизация — важные фортификации можно будет возвести только на планетах-протекторатах, причем предстоит учитывать настроение туземцев, наличие/отсутствие атмосферы, гравитации и проч.

Потом вот что. Крис Робертс, известный вам как большой поклонник военной истории и игры Clone & Conquer (правда-правда, в Digital Anvil играют только в ЦыЦ), полон решимости осложнить нам, полагающим, что плавка солдатиков из тибериума и есть вершина полководческого искусства, беззаботную жизнь. Supply lines, коллеги. Фуражиры и обозы, да-да. Начинаем точить зубы и перья, но вдруг понимаем, что система снабжения до сей поры не была смоделирована ни в одной RTS! Технология обещает быть простой: каждый из кораблей время от времени нуждается в свидании с мобильным заправщиком или ближайшей планетарной базой, и уже нашей заботой является своевременная явка обеих заинтересованных сторон.



Мы пока не стали бы делать далеко идущих выводов, но, судя по всему, тормозить это должно отчаянно.

Корабли будут подвергнуты неоднократной прокачке по нескольким различным параметрам — однако Крис говорит, что, например, Corvette, самый слабый из земных юнитов, будет необходим нам до самых финальных титров, поскольку умеет расставлять flak defences, которые отлично помогают от назойливых вражьих истребителей.

И последнее. Как вы знаете, в наше тяжелое время всяк норовит засунуть в игру не обычный AI, а какую-нибудь систему инстинктов, самообучающийся механизм или что-то подобное. Не отстает и Digital Anvil: нашими подразделениями будут управлять компьютерные прапорщики. Впрочем, личные дела этих прапорщиков пока напрочь засекречены и укутаны в густом тумане, из разряда тех, что никогда не встречаются в так называемом реальном мире, зато отлично изображаются графическими процессорами производства nVidia. Как только туман рассеется, мы вернемся к этой теме.

Итак, подытоживаем. Пока все происходящее похоже на огромную панорамную картину маслом "Как не нужно делать RTS, как не следует надеяться, что громкое имя главдевелопера может чем-то помочь изначально чахлой игре (возьмите хоть Ромеру и его Daikatana), и как нельзя недооценивать опасность момента публикации первых скриншотов". Вместе с тем, мелкий бес субъективизма шепчет в ухо, что возьмись Робертс делать сиквел к Who Wants 2B A Pokemon? (*русск., Дибр., домохоз.* "О! Счастливчик?"), у него и это получилось бы в лучшем виде.

Destination: ■ Dragon Riders: Chronicles of Pern

Зловещие споры

Dragon Riders: Chronicles of Pern

- http://pern.grolier.co.uk
- Action/Adventure/RPG
- Grolier
- Ubi Soft
- www.ubisoft.com
- 4 квартал 2000 г.



СПОРЫ — А ИМЕННО ТЕ, ЧТО произошли от греческого слова “spora”, подразумевавшего “посев” или “семя”, — это, как известно, бесполые репродуктивные образования. Но даже такие невзрачные вещи способны принести при умелом подходе целое состояние!

Так вот, самый что ни на есть умелый подход к теме нашла стремительно набирающая популярность в среде игростроителей, давно обогнавшая Майкла Крайтона и уже подсиживающая дедушку Клэнси в его родной Red Storm Энн Маккефри (Anne McCaffrey) в своей еще более сомнительной, чем серия “Свобода” (Freedom, см. заметку ситуайена Судакова в позапрошлом номере), но куда более обширной саге о репродуктивных образованиях. Которые каждые двести лет с подходом красной звезды низвергаются с небес и паразитируют на всех живых организмах планеты Перн. Сравнительная непопулярность спор, известных, кстати, своей склонностью к развитию в органах, простите, размножения грибов, водорослей и лишайников, у тетушки Анны компенсируется обилием симпатичных драконов и наездников на упомянутых рептилиях, коллективно ведущих с проклятыми спорами бескомпромиссную борьбу каждые два столетия.

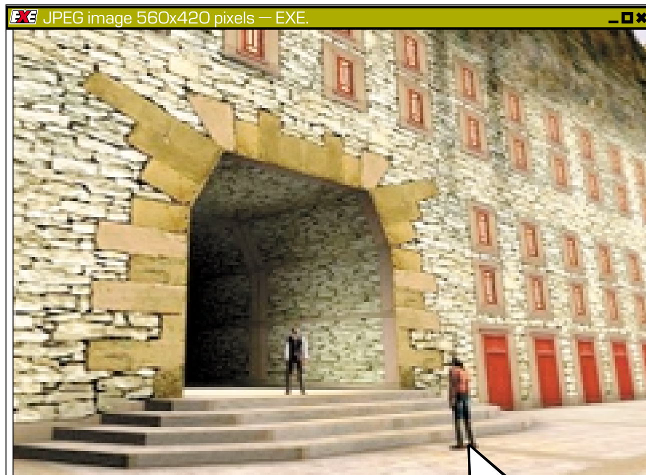
История бравых всадников, кислотой и огнем изводящих смертельные дожди, крайне заинтересовала тихую английскую компанию Grolier, которая и вызвалась произвести для Ubi Soft игрушку Dragon Riders (*бывш.* Dragonflight), углекислотную смесь из экшена, квеста, РПГ и файтинга. Тема драконов в нашем нелегком ремесле безнадежно выцвела еще во времена трилогии по мотивам “Саги о копье”, но сакральная одержимость летающей зверюгой заставляет все новых и новых разработчиков совать в руки героев копья и крепить седла на чешуйчатых спинах.

События Dragon Riders разворачиваются накануне седьмого прихода звезды, а в главной роли подвизается Д’Нор, новичок среди всадников, носящий титул Уэйерлина. Иерархия форта Уэйр, места обитания драконов, очень строга, и в жизни бы ему не продвинуться до вожделенного места консорта Уэйра, если бы королева Уэйра, наездница золотого дракона (точнее, драконихи), не отдала богу душу во время разразившейся эпидемии чумы. Высокая смертность среди бронзовых всадников, пилотирующих драконов из соответствующего металла, разом продвигает одержимого подозрениями Д’Нора на данный высокий пост, и в оставшееся до прихода спор время он вовсю старается обнаружить лекарство от странной болезни, изрядно проредившей ряды бравых ВВС Перна. Мир зеленых долин, вольготно раскинувшийся вокруг форта, изрядно напоминает ландшафты Drakan, но общая картинка получается насыщенная, детальная, с четким горизонтом и шикарными зеленоглазыми бестиями с перепончатыми крыльями на крупном плане, а плавная смена дня и ночи обещает экзотические ощущения от пилотирования низколетящей рептилии в условиях нулевой видимости.

Старательно скопированы с книжных иллюстраций или воспроизведены по подробным описаниям сам форт и убежища, где хранятся драконьи яйца. Общий вид на происходящее — от третьего лица (снова Drakan!), да и любимый дракон Сманф похож на родного брата престарелого летающего динозавра из этой же огнедышащей истории. Главным отличием призван быть сильный приключенческий элемент Dragon Riders: встроенные в сюжет головоломки, разбросанные по обширной карте мини–квесты и общая склонность к свободному полету с несколькими одновременными заданиями. Ролевая же изюминка притаилась в способности всадника и дракона расти над собой в пилотировании и огнеметании, развитии умений. Надо сказать, что на Перне всадник без дракона не живет, и в случае гибели Сманфа Д’Нор вынужден будет совершить нечто вроде ритуальной сеппуку. Что касается вооружения, то помимо огнеметных возможностей крылатого крокодила сам всадник оснащен богатым арсеналом из палицы, меча и кинжала, а кроме фехтования компетентен и в рукопашном бою.

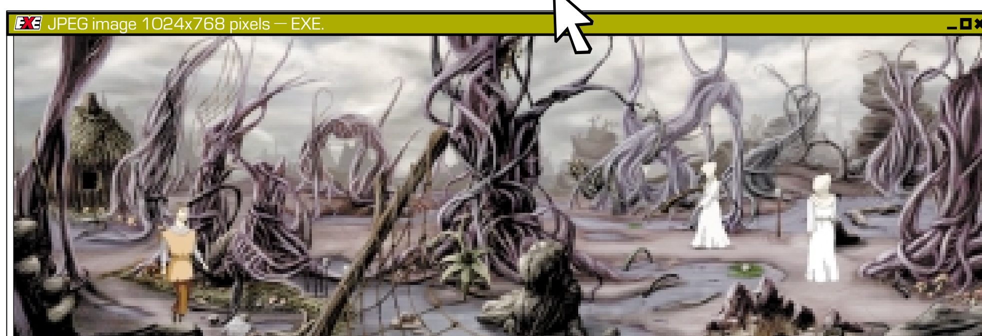
В обилии режущих неподготовленное ухо имен и названий чувствуется не только внимательное чтение святых книжек, но и прикосновение самой мадам Маккефри. Поэтому армия поклонников уже сладкоголосо поет Dragon Riders осанну... А нам, простым смертным, творение Grolier все равно страшно напоминает Drakan.

Фраг **СИБИРСКИЙ**



Этюд в мягких тонах

Immanis
- Квест
- In Utero
- Drakkar Entertainment
- www.drakkarentertainment.com
- 4 квартал 2000 г.



DRAKKAR ENTERTAINMENT, ВЗЯВШАЯ на вооружение имя древнего дракона, параллельно готовит к долгой жизни три проекта, но два из них настолько ужасны, что одно упоминание их названий на страницах любого цивилизованного издания было бы сочтено смертным грехом. Помня о миллионах (потенциальных) наших (потенциальных) читателей (потенциальных... хватит перелистывать страницы!), скажем только, что это детская многосерийная обучалочка с подобием графики и тактический военный симулятор от людей, в жизни не делавших тактических военных симуляторов. А третий проект — Immanis, плоский рисованный квест, заслуживающий внимания хотя бы из-за своей архаичности.



Начинаясь пепельным лесом над полем боя, где рыцари в доспехах умирают и истекают кровью, Immanis ведет нас через средневековье посредством средневековых технологий. Это романтично... и это увлекает. Серый европейский ландшафт с засохшими деревцами, главный герой в кожаной куртке с короткими рукавами (той, что надевалась под латы), занимающийся своими нехитрыми героическими делами: шляется по лесу (не очень приятное занятие, учитывая количество разбросанных под кустами ловушек вроде петель для откручивания голов кроликам) и колоритному замку на горе, собирает всякую всячину, общается с израненными крестоносцами, умирающими на последнем слове проникновенной речи. У героя есть какое-никакое, но имя — Натас, — и в круг его собеседников, помимо издыхающих рыцарей, входят местные крестьяне, враждебно настроенные обезьяны, волшебники и чудовище с головой змеи.

Нарисованная вручную в мягких приглушенных тонах, Immanis даже может похвастать кое-какими необычными для квеста достижениями: сменой дня и ночи, а также дождем и снегопадом, что, во-первых, очень красиво, а во-вторых, придает пасторальным картинкам суровую жизненную убедительность. Главным же в игровом плане, по мнению людей из Drakkar, для Immanis будет качество, именуемое осторожностью, — именно она, осторожность, а вовсе не мозги составляли основу выживания в смутные времена, когда под пепельно-пенными небесами на стылых листьях умирали крестоносцы.

Маша **АРИМАНОВА**

Отель "Бертрам"

The Hotel
- Онлайновый квест
- Tauro Games
- Underdog Publishing
- www.underdogpublishing.com
- Дата выхода не объявлена

НИКОМУ НЕИЗВЕСТНЫЙ ДЕВЕЛОПЕР Tauro Games разрабатывает для никому неизвестного паблишера Underdog экспериментальный квест, смелость замысла которого заслуживает упоминания в анналах.

Их нежно пестуемый The Hotel — нагловатая попытка перетащить квест в многопользовательский режим, на просторы Интернета. Это, положим, такое же дурацкое занятие, как создание компьютерных соперников для игры в покер или кости. Но теоретически — довольно прибыльное, особенно если учесть, сколько народу побежит регистрировать только что скачанный костяк игры размером около пятидесяти мегабайт (два сценария об убийствах с прожиточным минимумом графики — речь о статичных слайдах, и звукового оформления — речь о зловещих стонах), дабы получить в свое распоряжение полную коллекцию многочисленных дополнительных совершенно бесплатных покойников, которые усилиями Tauro Games будут обнаруживаться в номерах отеля с удручающей регулярностью (приблизитель-



Destination: ■ Thief 3



но раз в неделю). Понять общий принцип легче легкого: есть отель с заманчивой вывеской типа “Белая лошадь”, “Бертрам” или “Скиссорз” (см. Агату Кристи), имеется комплект постояльцев и набор комнат с их пожитками... Возможности для детективных игрищ практически неограниченные: пистолеты в чемоданах; украденные ключи от комнат; письма за зеркалами; трупы под кроватями, в стенных шкафах и ванных комнатах; истошные крики скудно одетых особ в ночи; суровые сыщики в котелках, ползающие по углам и заглядывающие под ковры...

Как только будет открыт официальный сайт The Hotel, Tauro начнет выкладывать новые сценарии размером по десять Мбайт каждый. Многопользовательская же радость процесса будет заключаться не только в огромной доске объявлений, фиксирующей имена победителей, что первыми поймали за руку коварного и изворотливого злодея, но и счастливых физиономиях доморощенных сыщиков, чьи фотороботы маячат в верхней части экрана и интенсивно обсуждают единственный актуальный вопрос: “Кто это сделал?!”. Персонажи (вы с ними хорошо знакомы: благообразный священник, пронырливая старушка, усатый полковник, подозрительный иностранец, инвалид в коляске) и объекты будут обновляться только по необходимости, окружение же вообще меняться не будет. Все в полном соответствии с консервативными англосаксонскими вкусами.

Основным методом производства детективных ситуаций в The Hotel станет произвольная перетасовка событий: то святой отец окажется переодетым контрабандистом, то полковник — архизлодеем, владеющим тайнами индийских ядов, то старая леди, столп общества, давно уже отказавшаяся от кровожадных склонностей, чтобы стать сыщиком-любителем, вдруг решит вспомнить молодость. А уж о потенциальных возможностях смертельно опасного для окружающих инвалида и говорить не хочется... С прошлого века в детективной литературе инвалиды загубили больше народу, чем все китайцы, архизлодеи и фальшивые полицейские, вместе взятые.

Но убийцей, как всегда, окажется не мужчина в коричневой рубашке, а секретарь миллионера. Или шофер.

Маша **АРИМАНОВА**

Воруй, пока молодой

Thief 3
- FPS
- ION Storm
- www.ionstorm.com
- Eidos Interactive
- www.eidosinteractive.com
- Дата выхода не объявлена

ЗА ПОСЛЕДНИЕ МЕСЯЦЫ ИГРОВАЯ общественность (и в частности дорогаяредакция) пережила как минимум два шока. Сначала перестала существовать нежно нами любимая Looking Glass — вы помните, мы об этом писали. Сколько было пролито слез и выпито водки (не могли же мы всю ее отдать в руки хороших, но непривычных к таким напиткам парней из LG?).. И вот — новое, несомненно приятное и шокирующее, хотя все же вполне предсказуемое известие: третьей серии Thief, этой своеобразной визитной карточке Looking Glass, — быть!

Издававшая предыдущие части игры Eidos недолго мучилась с выбором разработчика: он, выбор, просто обязан был пасть на ION Storm и совершенно определенно НЕ на Ромеро. И пал, определив в лидеры проекта виднейшего человека — Уоррена Спектора (см. фото). Автора System Shock, Ultima Underworld, Deus Ex и прочая, и прочая. Eidos гордится, что такой ответственный товарищ, как Уоррен (уже давно доказавший свою состоятельность в качестве игрового дизайнера) возглавляет проект, а тот, в свою очередь, счастлив, что выпала честь работать над продолжением “игры, которая перевернула мир” (почти цитата).



Остин, штат Техас — то место, где до недавних пор ковался Deus Ex, отныне объект журналистского внимания #1. Добрый друг нашего журнала Уоррен Спектор, впрочем, предельно любезен и не то чтобы раздает интервью направо и налево, но не прочь перелить из пустого в порожнее. На сегодня о будущей игре неизвестно практически ничего, за исключением маленького списка людей, примкнувших к так называемой Thief team; однако на все вопросы следуют безукоризненные, максимально развернутые и корректные, но от этого не более информативные ответы.

Концепция? Останется неизменной. Deus Ex — отличная и кое в чем даже похожая на Thief игра, но именно кое в чем. Все будет сделано так, что поклонники останутся довольны и никто из почившей Looking Glass не заявится в ION Storm с бомбой в рюкзаке. Все полезные наработки LG пойдут в дело. Не извольте беспокоиться, господа хорошие.

В остальном Уоррен весьма осторожен в обещаниях. Движок, предположительно, будет куплен у сторонней компании (читай: Epic, id или Monolith). А затем очень, ОЧЕНЬ серьезно переработан — дабы обеспечить тот беспрецедентный уровень аудиоряда, что так радовал всех в предыдущих частях. Достойная физика и неплохой (а главное — узкоспециализированный) AI, по мнению Главного, тем паче не должны пропасть зря.

Сюжетно Thief 3 будет прямым продолжением Thief 1 и 2. Что ожидалось, хотя опять же никто ничего не обещает. И от актера, озвучившего Гаррета, в ION Storm отказываться не собираются. Хотя тут уж дело за издателем — у кого деньги, тот и заказывает голоса. Вот и вся, с позволения сказать, информация. Игра не достигла даже стадии дизайн-проекта, команда набирается. Кстати, как заявил недавно Уоррен, некоторые люди из Looking Glass уже дали согласие на участие в разработке Thief 3. Это Рэнди Смит (Randy Smith), Эмиль Пальяруло (Emil Pagliarulo) и Лулу Лэймер (Lulu Lamer) — все они уже на полпути в Остин.

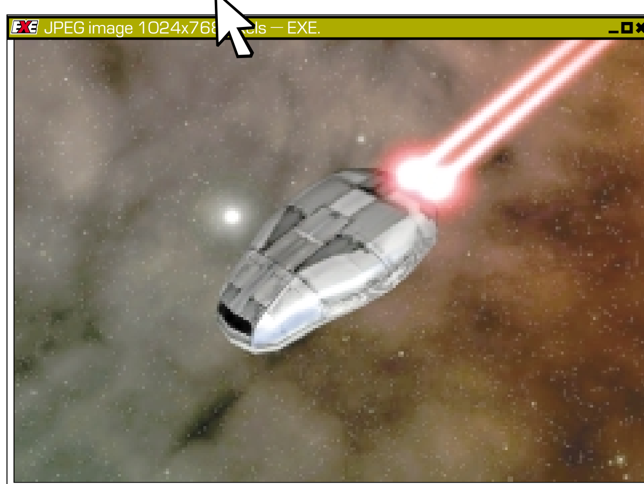
Остальные же, Крис Каролло (Chris Carollo), Алекс Дюран (Alex Duran) и Тим Стельмах (Tim Stellmach), официального согласия пока на дали, но обещали исполнить роль консультантов. Старая команда почти в сборе. Разве у них может что-то не получиться?

Михаил **СУДАКОВ**

Destination: ■ 3rd World

...И пустота

3rd World
- Онлайновый космический симулятор
- XYZ Team
- Издатель не объявлен
- 1 квартал 2001 г.



КАК ИЗВЕСТНО, ИЗ ОНЛАЙН-ИГР возвращаются только и исключительно ногами вперед. Эта максима, оправленная в рамку из красного дерева, висит в каждой игрокомпании, и именно поэтому количество подобных проектов вплотную приблизилось к цифре, обозначающей население земшара.

Тут, конечно, можно было бы завернуть длительный спич про невообразимые штампы, живописным табором кочующие из игры в игру, одолевающую вдруг дизайнеров и художников апатию и непреодолимое отвращение ко всякого рода труду и иные замечательные вещи. Но мы сегодня добрые, а потому ограничимся небольшим замечанием: в этих кругах не принято называть вещи своими именами. Игры здесь не игры, а Масштабные Проекты. Движки — Универсальные Технические Структуры, а карты — Уникальные Свободные Миры. Этакий классицизм. 3rd World, к примеру, категорически отказывается откликаться на “online space-sim” — зовите его просто Ильич. В крайнем случае “глобальная игровая многопользовательская космическая система”. Честное слово, цитата из пресс-релиза.

XYZ Team (зная, что ее предводителя зовут Витомир Евремович (Vitomir Jevremovic), в голову начинают приходить всякие мысли) имеет в виду полнейшее отсутствие в игре всяких благоглупостей вроде сюжета, квестов, гильдий/фракций, а также собственно правил. Как поют завсегдатаи улицы Старый Арбат, “мама — анархия, папа — стакан портвейна”. Участникам игры предстоит развлекаться самостоятельно: сбиваться в армии, организовывать общества по интересам и так далее. “Это не игра! — говорит нам душка Витомир. — Это настоящий мир!” Дескать, если мы краем уха услышим в какой-нибудь портовой забегаловке о появившемся где-то в космосе загадочном предмете, то вполне сможем отправиться на его “задержание”. Расспросы людей, поиски предмета, разборки с охраняющими его алиенами и последующее воздаяние в виде чужой технологии — полностью на нашей совести. Правда, если это не называется словом “квест”, то я готов съесть без майонеза мануал от своего GeForce.



Конечно, сразу возникает вопрос взаимодействия с 14-летними прыщавыми СуперКиллерами и толстыми МегаУжасами, единственная цель которых — отравлять онлайновую жизнь порядочным людям, и ответа на него не предвидится. Механизм контроля за ответственностью игроков даже не планируется — онлайновый “друг” может расстрелять вам в спину весь боезапас, собрать вылетевшие в вакуум вещички и удалиться совершенно на законных основаниях.

Впрочем, если все это вас пугает, демиурги предоставляют возможность отсидеться на суше: в 3W будет два движка. Первый — вполне трехмерно-космический с туманностями-спецэффектами, второй — для орбитальных платформ и портов. Последний, вы будете смеяться, использует изометрию, рисованные задники и полигональные модели юнитов, — авторы говорят, что в портах будет чем заняться. Купить новый модный шлем или украсть пистолет — легко. Поучаствовать в дружеской перестрелке пятогобэ школьномердва поселка Елбино с командой программистов из Техаса — за милую душу.

Отсиживаться в изометрии, впрочем, не хочется уже сейчас. Лучше уж полеты с бивисами.

Андрей **ОМ**

В двух словах

Дело Incoming

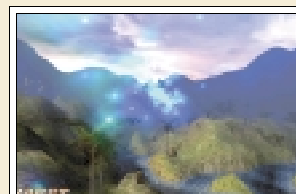
...ЖИВЕТ И ПОБЕЖДАЕТ. МОЛОДАЯ компания Yager Development опубликовала первые скриншоты своей будущей игры под рабочим названием... Yager (оригинально, нет слов).

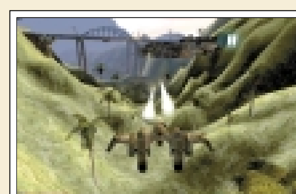
Скриншоты чертовски напоминают даже не сам Incoming, а скорее Incoming Forces (by Rage Software) — ну просто одно лицо. Смысл Yager наполнен примерно тем же высокоинтеллектуальным содержанием: будущее, летаем, убиваем плохих, защищаем и эскортируем хороших; хотя серьезный sci-fi-сюжет, где играющий выступит в роли одной из ключевых фигур Большой Войны За Некие Идеалы (как вариант, За Власть либо За Ресурсы), разумеется, обещается. Собственно, эта новость ни в коем случае не попала бы на страницы .EXE, кабы не те самые скриншоты, которые выглядят ОЧЕНЬ прилично.

Давненько, если честно, мы не играли в аркады типа “полет над тысячью и одним полигоном”...

Михаил **СУДАКОВ**







Destination: ■ Pure Power ■ The Legend of As–Sayf: The Prophet and the Assasin

Блеск и нищета партизанок

Pure Power
- Squad Combat
- Prion Software
- Издатель не объявлен
- Дата выхода не объявлена

ЖУРНАЛЬНАЯ РАБОТА — ЧИСТАЯ машина времени. Или даже нет — некий род советской психоделической практики с замуровкой в стены капсул "Комсомольцам 2015 года от пионеров 1968–го в очередную годовщину со дня смерти Лукича".

Сейчас, знаете ли, в разгаре август, кругом благорастворение воздухов и опять хочется в отпуск (в прошлом и позапрошлом году тоже хотелось). Анонс каждого нового X–COM а–ля (впишите нужное) выглядит свежо и привлекательно, несмотря на свои врожденные пороки мотора, воспаление спрайтов и атрофию геймплея. А вот в третьей декаде сентября — начале октября, когда вы будете, кутаясь в волчьи шубы и согреваясь vodkoy, читать этот самый номер, должен выйти Fallout Tactics (как? еще не вышел? безобразие), а на финишной прямой обязан замаячить X–COM: Alliance. (Hasbro, кроме того, собирается анонсировать нечто по имени X–COM: Defender, но эту фразу мы заключим в скобки.) Кому тогда будут нужны самодеятельные игры вроде Pure Power, понять нельзя.

Итак, румынский народный X–COM. Последнее предложение немного пугает, и это не напрасно. Помимо детского "Набора "фичей" стандартного, ГОСТ 435/098, принято Госприемкой", включающего в себя ограниченное количество юнитов, прокачку войск по различным параметрам, дюжину видов брони и две дюжины оружия, а также железобетонный сюжет про инопланетное вторжение, мы имеем такой, например, образец национального румынского самосознания, как ресурсы Honor и Fortune. Вообще–то, доверительно сообщают нам авторы, их, ресурсов, на самом деле три, но третий, Tech Level, вы все равно не сможете контролировать, так что забудьте. Так вот, посредством Чести можно будет нанимать новых солдат, а с помощью Удачи — покупать новые модные модели оружия. Смело, правда? Вы также можете подставить вместо этих двух слов любые другие — Харизма, например, и Молодецкая Сила. И ничего не изменится. Филология — великая наука.





А еще будут миссии — если, конечно, Piron удастся найти издателя, чего в ближайшее время явно не предвидится. И хотя их, миссий, будет какое–то совершенно дикое число с двумя нулями ("До 25 часов геймплея!" — гордо восклицают авторы. Интересно, кто–нибудь замерял с секундомером геймплей в X–COM: Enemy Unknown?), сам подобный подход не может не внушить ужас. Повторяю в пятьсот шестнадцатый раз: миссии в squad combat нужно выкорчевывать с корнем. Нет–нет, заявления о четкой продуманности каждого задания здесь не котируются. Мне не нужно, чтобы сценаристы решали за меня, атаковать ли в лоб или попытаться пойти в обход. Мне не нужно навязывать партизанщину там, где я хочу буйных разборок со стрельбой. И наоборот. Я уже совсем взрослый.

Ах да. Еще можно будет летать на еропланах.

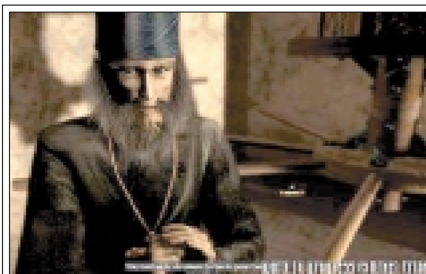
Андрей **ОМ**

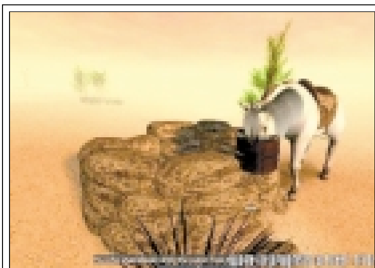
Последний крестовый поход

The Legend of As-Sayf: The Prophet and the Assasin
- Квест
- Arxel Tribe (разработчик/издатель)
- www.arxel.com
- Октябрь 2000 г., март 2001 г.

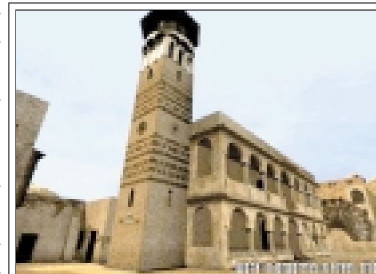
НЕ ВЫДЕРЖАВ ГНЕТА НЕПРИЗнанной гениальности, из–под крылышка Cryo Interactive бежала компания–разработчик Arxel Tribe, создатель "Помпеи", Ring и, главное, великолепного, успевшего уже обрасти легендами "Фауста". Видимо, серия классических полотен, начатая Cryo, окончательно доконала Гийома де Фондомьера (Guillaume de Fondaumiere), лидера славной команды, умеющей в наши трудные времена на свой страх и риск разрабатывать потрясающе душевные квесты. Теперь Arxel Tribe будет сама себе издателем и начнет с публикации Pilgrim, своей первой игры, в американском варианте (что, если помните, европейскими творцами больших энциклопедических кораблей всячески тормозилось и пресекалось).

Ну а творческая деятельность "освободившейся" компании продолжится квестом The Legend of As–Sayf: The Prophet and the Assasin, своего рода свободным сиквелом к Pilgrim. Сценарий игры сочиняет Пауло Коэло (Paulo Coelho), писатель с бразильскими корнями, чей последний роман "Вероника решила умереть" был переведен на тридцать один язык и разошелся тиражом в полтора миллиона экземпляров. А еще этот скромный литератор прославился тем, что в восемьдесят шестом году прошел до конца дорогу на Сантьяго, путь древних пилигримов, и написал об

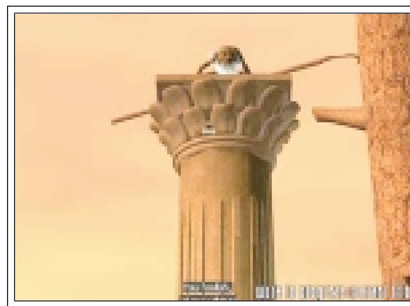




На далеком Востоке тринадцатого столетия за шарлатаном, объявившим себя пророком, охотится изгнанный рыцарь, ставший бандитом. Его имя Танкред де Нерак, и когда-то он был тамплиером. Теперь он известен среди бедуинов как Ас-Сайф, или Ятаган. Жажда возмездия ведет де Нерака по следам Симона де Ланкруа, ложного пророка, и путь его велик и долог. Он бредет по сирийской пустыне, умирает от голода под стенами Иерусалима, проникает в крепость секты легендарных ассасинов, избравших убийство своей религией и профессией, находит загадочный монастырь Святой Каталины у подножия горы Мозес. Это путешествие всей его жизни, новая форма паломничества, крестовый поход; этот блуждающий мститель — духовный наследник пилигримов. Он разговаривает с небом, сражается с неверными сарацинами и мифическими чудовищами, попадает в коварные ловушки и решает покрытые вековой пылью загадки и криптограммы, чтобы в конце концов у святой цели сразиться со смертельным врагом из собственного смутного и неясного прошлого. Это прекрасная, раскаленная добела восточным солнцем история, настоящая эпическая сага, и от одного только прикосновения к ее восхитительным тайнам замирает сердце.



Легко заметить, что сюжет The Legend of As-Sayf: The Prophet and the Assasin не короче названия игры, и Arxel Tribe будет издавать ее в двух частях: первую — в октябре сего года, а вторую — в марте следующего. И думаю, что создатели "Фауста" заслужили совершенную, надежную, смертельную уверенность, что их новая адвенчура будет какой угодно, но не проходной.



...этом книжку. Pilgrim от Arxel Tribe имеет к этой истории самое непосредственное отношение. К слову, The Legend of the As-Sayf нельзя назвать прямым продолжением: главный герой Pilgrim лишь на секундочку возникнет в новой игре, дабы подразнить армию потенциальных поклонников.

Мы будем рыдать от отчаяния или счастья у стен Иерусалима и брести по сирийской пустыне, разговаривая с небом. Мы осознаем все величие паломничества последних строителей квестов.

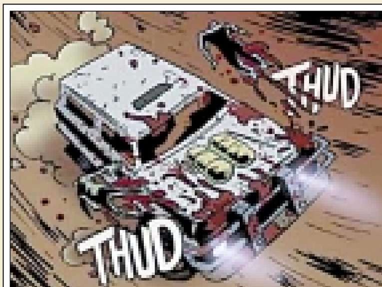
Маша **АРИМАНОВА**

В двух словах

MegaSafari

СЕРЬЕЗНАЯ, КАЗАЛОСЬ БЫ, "НИКИТА" (ОСОБЕННО В СВЕТЕ "ПАРКАНА" и "Железной стратегии") оповестила намедни игровой мир об очередной разработке, Safari Biathlon.

Уж не знаю, на что рассчитывают подопечные Никиты Скрипкина, а нас такое название наводит исключительно на легковесные мысли о джунглях и оленях (не водятся? а ведь их никто и не спрашивал... заведутся как миленькие). Тем приятнее узнать, что идея игры до боли напоминает незабвенный Megarace 2, пройденный вдоль и поперек. На это намекают как скриншоты, так и выложенная на сайте "Никиты" скупая информация. Три планеты с возрастающей сложностью, гонки по разнообразным ландшафтам, стрельба по противникам, мишеням и препятствиям. Необходимость делать взносы за участие в соревнованиях (чем больше взнос, тем крупнее приз) и постоянная смена машин. В общем, все как надо.

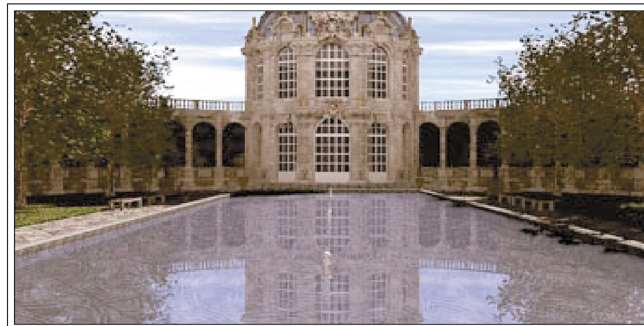


По самым достоверным сведениям, игра выйдет уже скоро, в сентябре–октябре, — тогда и поглядим, насколько "мегарейсово" сработают ребята из "Никиты".

Михаил **СУДАКОВ**

Принцесса золотого дворца

Adventure at Chateau d'Or
- www.adventurechateau.com
- Квест
- Karma Labs (разработчик/издатель)
- www.karmalabs.com
- Осень 2000 г.



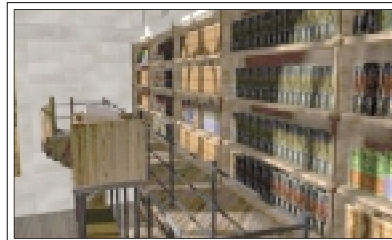
НЕЗАВИСИМЫЙ РАЗРАБОТЧИК, собственноручно публикующий свои творения, или, если угодно, независимый издатель, собственноручно их разрабатывающий, Karma Labs (основана в 1996-м, ранее игростроительных заслуг не имела) распространяет демонстрационные ролики и пресс-релизы Adventure at Chateau d'Or со скоростью бубонной чумы. За сорок восемь жалких часов разнообразные сведения об этой игре магическим образом очутились на четырех игровых и двадцати пяти частных сайтах в девяти странах мира. Не так плохо для безнадежной "мистообразины", да еще с историческими и образовательными наклонностями.

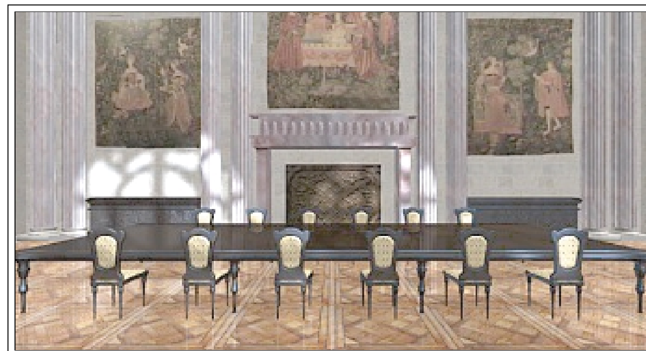
Chateau d'Or выстроена на пепле сотен видовых открыток, цитатах из путеводителей и колоритной музыке. Ее англоязычные создатели из скромного Хэмптона, графство Нью-Гемпшир, давно и безвозвратно отдали свои сердца одному, центральному, городу мира и делают игру о Париже для людей, никогда в Париже не бывавших. Это своего рода музыкальная шкатулка, сувенир, символический осколок Франции и одного города в ее северной части, о котором написано больше, чем о всех остальных городах, вместе взятых.

Центр повествования — вымышленный Золотой дворец, собирательный образ королевских резиденций, Версаля и Фонтенбло, набитый сокровищами и тайнами. Когда-то он принадлежал таинственному Герцогу, археологу, ученому, философу и эксцентрику, который за долгую жизнь откопал целую коллекцию древних приборов непонятного стратегического назначения. Что характерно, все остальные археологические экспедиции, охотившиеся за данными устройствами, сгинули бесследно. Много лет спустя дворец наследует одна местная принцесса (которую, кстати играет Жюстина Марч (Justine March), звезда французского национального телевидения) и, отчаявшись лично разобраться с его содержимым, нанимает частного сыщика. Разумеется, всевозможные операции со старинными чудесами магии и техники — его прерогатива. Создатели утверждают, что в Chateau d'Or не будет вставных головоломок, а все задачки, в лучшем виде мотивированные сюжетом, потрясут мир своей логичностью. Разумеется, никакого насилия, все тихо и мирно, как в образцовом аквариуме. Правда, и принцесса, и лирический герой под давлением внешних обстоятельств могут безвременно испустить дух. Не слишком обычно для такой квестовой идиллии, согласитесь. Да вы только посмотрите на эти невинные картинки!

Провозгласить мировой переворот в технологиях им все-таки не позволяет совесть, так как система навигации по бесчестным статичным экранам элегантно позаимствована из Riven. Воистину, как говорится, "что в Америке — плагиат, во Франции — дань уважения". Правда, если бы счастливые нью-гемпширские папы не указывали прямо на Riven как на источник вдохновения, никто бы ничего и не заподозрил. Действительно, что такого есть в Riven, что отличает его от сотен безымянных братьев по Myst'у? Надо сказать, что поначалу неопытные в квестовом деле строители размахнулись и едва на заделали весь дворец не в заранее обсчитанном, как сейчас, а вполне живом и реальном 3D, соорудив даже неплохой движок, но потом, оглядевшись по сторонам, махнули рукой и бросили это безнадежное занятие. Только на дворцовый сад и внутренний дворик пришлось около полутора миллионов полигонов — для тихих квестостроителей груз практически неподъемный.

Еще одна деталь. Тело Герцога так никогда и не было найдено, а его призрак до сих пор является под сводами Золотого дворца всем желающим. Герцог был помешан на Париже, он жил и дышал воздухом Сены. Теперь не слишком симпатичное привидение в театральном камзоле пристает к сыщику с образовательными вопросами о прошлом и настоящем Парижа, требует опознать ту или иную знаменитую личность, сыгравшую в жизни города заметную роль, или назойливо просвещает его, отвлекая от работы, касательно местных достопримечательностей. Благо все необходимые для интеллектуальных состязаний со старой развалиной энциклопедические сведения сокрыты в стенах дворца, так что особой эрудиции ни от кого не требуется.





В общем, познанию прошлого и современного Парижа посвящена добрая половина игры. Может быть, это не так уж плохо? В конце-то концов, они могли выбрать и куда худший предмет принудительной образованщины. Ацтеков, например. Или Древний Рим. Выйдет Chateau d'Or, надо сказать, совсем скоро — осенью сего года, а может, если все будет хорошо, аж в конце сентября. Как раз тогда, говорят, у побывавших в Париже начинается сильнейшая ностальгическая депрессия.

Маша **АРИМАНОВА**

stop

Destination: ■ GorkaMorka

Warhammer на колесах

GorkaMorka
- www.ripcordgames.com/games/gm.htm
- Гонки со стрельбой
- Real Sports
- Ripcord Games
- www.ripcordgames.com
- 2 квартал 2001 г.

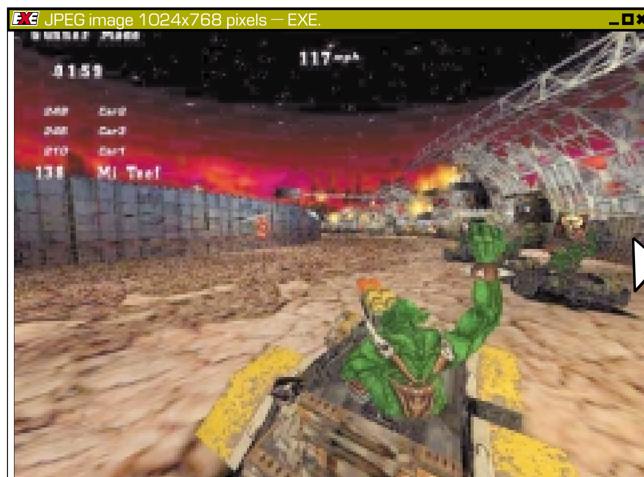
КОГДА НА ГЛАЗА ПОПАДАЕТСЯ игрушка вроде GorkaMorka, на душе становится спокойно и тепло. Сразу понимаешь, что ты не самый большой псих в мире и уж тем более не единственный. Люди, создавшие вселенную Warhammer 40.000, по моему глубокому убеждению, и так потенциальные носители белых рубашек с завязанными за спиной длинными рукавами, а что касается игры, о которой пойдет речь ниже, — тут психиатры всей планеты умывают руки.

...Одним пасмурным деньком на планету GorkaMorka падает космический корабль, до отказа набитый "космическими орками". Пассажиры расстроены, раздосадованы и хотят побыстрее убраться из этого негостеприимного мира. Количество мест на отбывающем в следующую среду корабле по старой доброй традиции жестко ограничено, и чтобы решить судьбу заветных билетиков, орки устраивают ГАССС (Грандиозное Автомобильное Соревнование Со Стрельбой), предварительно разделившись на самые обычные бандформирования.

По причине природной дремучести, незнания основ галактической экономики и откровенного пренебрежения английским языком, мерилом победы в ГАССС являются не привычные баксы–креды, а загадочные Teef (что на "почтирусский" переводится как "жубы"). Да–да, это именно они — иногда белоснежные, иногда пожелтевшие, а большей частью — кривые и гнилые жубы, выколотить которые из противника для настоящего орка считается верхом доблести. Что, к слову говоря, дает лишний повод подозревать этот народец в порочащих связях с акулами — иных мыслей при взгляде на количество жубов, получаемых за удары в борт и точные попадания из пушки, просто не возникает.

А наши зеленые зубастые друзья и рады — чем внушительнее выглядит цифра супротив надписи "Mi Teef" ("Маи жубы"), тем больше шансов быть замеченными более крутой бандой, — ребята уважают лишь силу, деньги... и размер челюсти.

Впрочем, деньги (то есть жубы... жубы, конечно) можно и потратить. На всевозможные апгрейды, количество и качество которых не уточняется. На данный момент известно лишь, что улучшению однозначно подвергается AI: как водителя, так и стрелка... На этом месте, пожалуй, стоит запоздало упомянуть, что игрок волен занимать любое место по своему желанию и в соответствии с насущными потребностями, — делается это нажатием одной клавиши.



Несмотря на постепенное "поумнение", компьютерный напарник ни в коем случае не является панацеей от всех бед. Да, он хорошо водит машину, но категорически отказывается срезать дорогу. Это неплохой стрелок, но без малейшего понятия, в кого именно стоит засадить очередь из пулемета. Чем больше жубов вы тратите на его обучение, тем меньше ошибок он будет совершать; но всегда необходимо помнить одну азбучную истину: если хочешь сделать что-то хорошо, сделай это сам.

А еще на трассе расставлены ловушки. Вездесущие ловушки, не дающие скучать участникам ГАССС и в очередной раз доказывающие полное превосходство человеческого (простите... орочьего) разума над искусственным. AI не умеет активировать нужные триггеры, и опять приходится работать своими руками.



За Грандиозным Соревнованием с неподдельным интересом наблюдает несколько десятков глаз. Вы уже догадались, что это за существа. Болельщики. Фанаты. Им плевать, какое у вас оружие. Их не волнует, что "тупой AI опять свернул не туда". Они пришли немного поболеть и выражают свои симпатии так, как не снилось и итальянским тиффози.

Если группа этих помешанных решила поддержать именно вас — празднуйте маленькую победу. Они постараются захватить одну из пулеметных установок и от души пострелять по соперникам, что автоматически увеличивает ваши шансы доехать до финиша целым. Соответственно, враждебно настроенные фанаты будут строить козни. В том числе и вам. На это дело, строго говоря, следует заиметь патент, дабы в будущем втридорога продать его EA Sports, — на футбол с буянящими и залегшими около "максимов" болельщиками мы, пожалуй, все-таки сподобимся обратить внимание.

Осталось упомянуть лишь мультиплейер, который, наперекор настрою игры, чересчур стандартен. До шестнадцати игроков и до восьми машин одновременно. Ну и пусть его.

Михаил **СУДАКОВ**

Тугоплавкий дзержиний

Original War
- RTS
- Altar Interactive
- www.altarinteractive.com
- Virgin
- www.vie.co.uk
- 4 квартал 2000 г.

ГЛАВГЕРОИ ЧЕШСКОЙ НАЦИональной Original War обнаружили в Сибири уникальный металл, получивший кличку Siberite (Si), из-за которого нам придется воевать с Америкой и арабами. Здесь, кстати, следует порадоваться крайне своевременной кончине СССР и его фундаментальной науки: иначе рано или поздно в таблице Менделеева скромные золото (Au) и железо (Fe) соседствовали бы с разудалыми дзержинием (Dz) и его сводным братом коммунием (Com). Сюжет, в котором участвует также действующая модель машины времени, доставляющая из двухмиллионолетнего прошлого неандертальцев, характеризуется словарем Вебстера устойчивой словоформой "t'fu, klimoffshina" — все это безобразие обещает еще немилосердно ветвиться и иметь несколько концовок.

В полном соответствии с последней модой, собственноручное авторское жанровое определение занимает три строки петитом, в которых маячат слова "Commandos", "амигос" и "RPG с элементами Squad Combat". По 25 юнитов за каждую сторону; всяк юнит носится с индивидуальностью наперевес и с горячим желанием специализироваться по указанной нами профессии; кроме того, у каждого можно будет покопаться в карманах и каждому же сменить подгузники на свежеизобретенную Power Armor. Здесь главное, чтобы авторы с выдумкой и фантазией оформили экран Loading, так как убитые подопечные восстановлению не подлежат.

Весьма занятны россказни Altar о национальной специфике сторон: так, к примеру, янки будут избегать личного участия в побоищах, вместо этого производя высокотехнологичное шпионское оборудование и иные техно-фокусы. Помимо ожиданий, русские не намерены ездить верхом на боевых медведях и носить ushanki и галифе с вышитыми серпом и молотом. Нет — они будут ездить верхом на мамонтах — да. Не изжит и комплекс "пражской весны" — обещаны тяжело бронированные танки с крупными алыми звездами на башнях. Над арабами поиздевались еще жестче — достаточно сказать, что у них на вооружении будут бомбисты-самоубийцы шахиды и дрессированные обезьяны.





Altar должна быть готовы к тому, что отныне у всякого правоверного при упоминании этого названия будет чесаться кинжал на татуировке. Салманы, понимаете ли, Рушди доморощенные.

Упоминаются также всякие забавные мелочи вроде бензина, который имеет тенденцию заканчиваться. Так, скажем, если одного из наших прокачанных офицеров застигнет в пути энергетический кризис, он сможет вернуться домой пешком — или вызвать заправочный агрегат. По картам будут бегать разнообразные зверушки, которым мы будем приделывать датчики-шпионы... В общем, нельзя не признать, что все эти features весьма отдают натужностью и похожи на попытки "сойти за умного".

Как-то, братие, все это несерьезно.

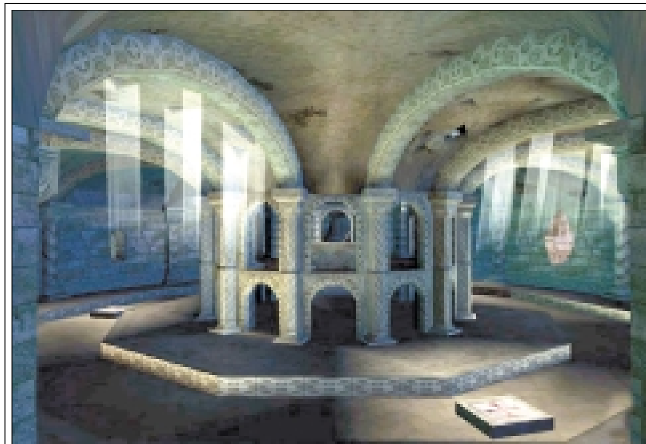
Андрей **ОМ**

Мельницы осени

Timeline
- www.timelineworlds.com
- Историко-фантастический квест
- Timeline Computer Entertainment
- Eidos Interactive
- www.eidosinteractive.com
- Ноябрь 2000 г.

ДА БУДЕТ ВАМ ИЗВЕСТНО, ЧТО великая и ужасная Eidos Interactive любезно согласилась издать Timeline, первое изделие одноименной Timeline Computer Entertainment (*бывш*. Timeline Studios). В лице Timeline перед нами исторический квест на солидную тему. Квест по не менее одноименному роману Майкла Крайтона (Michael Crichton) о приключениях группы студентов, угодивших в прошлое.

Разумеется, в процесс игроделания активно вовлечен и сам увенчанный лаврами автор бестселлеров, среди которых к не самым худшим можно, если постараться, отнести "Парк Юрского периода", "Сферу", "Большое ограбление поезда" и, простите, "Тринадцатого воина" (*бывш*. "Пожиратели мертвечины"). Собственно, Timeline Computer и создана-то Крайтоном. Вместе с Майклом Бей-





ком (Michael Backes), сценаристом "Парка Юрского периода" и "Бездны", и Дэвидом Аланом Смитом (David Alan Smith), который к тому же вместе с Томом Клэнси стоит у истоков Red Storm. Киношники атакуют.

Впрочем, это еще не самое удивительное. В Timeline возможно все: едва ли не образовательный, литературный квест использует новехонький трехмерный движок, который больше подошел бы удалому экшену, а с рыцарской Францией четырнадцатого столетия удивительным образом сочетаются новейшие научные трактаты об исследовании квантовых частиц. Начинается дело в наши дни, на развалинах старинного замка, где незадачливые студиозусы-археологи ухитряются отправить в далекое прошлое собственного любимого предводителя. Четырнадцатое столетие, как известно, это осень средневековья. Не самое подходящее место для профессора, пристрастившегося к ночным бдениям над трудами о квантовой механике.

Полное описание мира Timeline, созданное Крайтоном для нужд разработки, заняло пятьсот страниц убористого текста (он с трудом удержался, чтобы не издать этот фолиант отдельной книгой, которая, конечно же, тут же стала бы бестселлером... по ней написали бы сценарий, сняли бы фильм... а потом еще и конъюнктурное продолжение...). В довесок он притащил кучу схем и диаграмм, живописующих архитектуру и топографию средневекового города. Так что по пути мы усвоим массу познавательной и жуть как полезной в повседневной жизни информации: что водяные и ветровые мельницы того (весна 1357 г.) времени использовались не только для собственно перемалывания зерна, но и для работы с металлом, а прямо под ними располагались огромные кузнечные, они же воздуходувные, мехи.

Отливалось все — от подков до доспехов. Когда вы пройдетесь мимо той огромной шестеренки, что передавала энергию реки в кузницу, то поймете, что дедушка Крайтон был прав и средневековье — как раз то, о чем вы мечтали всю жизнь, а современность никуда не годится. А так как мельницы были жизненно важным металлургическим центром, охраняли их неприступные крепости, то отсюда рукой подать до долгих прогулок по лесистым холмам под живописными стенами и роскошных обзорных видов с верхотуры зубчатых построек. Горы, водопады, кресты на крышах — все реально полигонное, можете не сомневаться. И выглядит не хуже, чем в Gabriel Knight 3. Впрочем, внутризамковые интерьеры тоже безусловно хороши, даже со скидкой на всамделишный трехмерный движок Timeline. Рыцарские гробы с доспехами на крышках, столбы света сквозь дырявый потолок и зеленоватые подвальные лабиринты, бочки с вином, паутина. Многим окоченевшим "мистообразинам" следует постыдиться! А еще в меру страшненькие персонажи снабжены подвижными лицами, на удивление непохожими на театральные маски.

Но. Если вспомнить единственный крайтоновский квест прежних времен (не слишком удачный, но романтичный Congo), то можно предположить, что задачки будут мудреными. Ведь книжки дедушки строятся на той же основе, что и квесты: нам излагают проблему за проблемой, в порядке поступления, а потом так же последовательно вместе с нами ищут пути решения. Получается не так плохо, если только маэстро не слишком уж перегружает несчастные странички технической информацией.

Пока что внешняя творческая активность Timeline Computer ограничилась созданием красивенького сайта а-ля кабинет тихого университетского профессора: там и дневник, и магнитофончик, и даже глобус. А уж как звенит ложка по кофейной чашке!

Маша **АРИМАНОВА**

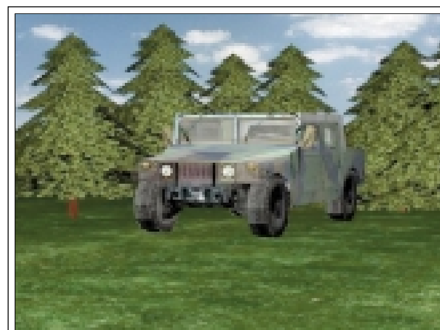
Локальный конфликт

Team Factor
- Онлайновый FPS
- 7FX
- www.7fx.com
- 2001 г.

КАК ЖЕ ПОПУЛЯРЕН В СРЕДЕ разработчиков этот девиз: "For gamers, by gamers"! Каждый второй спешит уверить: "Я прожженный фанат. Нет, честно. Обожаю играть, особенно в..." Далее следует коротенький список игрушек, которые у всех на слуху: обычно в ход идут Quake III, Age of Empires или что-нибудь подобное. Но в любви к Counter-Strike на моей памяти объяснялись немногие.

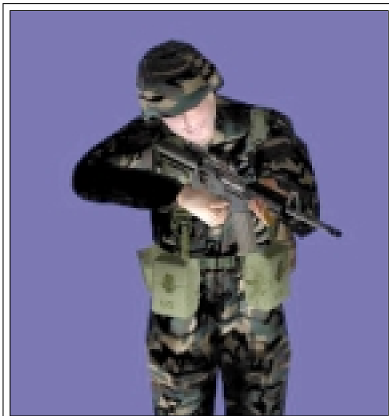
Великолепная модификация орденоносного Half-Life всколыхнула мир многопользовательских игр. Зайдите в любой компьютерный клуб — там играют в "Спецназовцев и террористов". Посмотрите, каков процент серверов Counter-Strike в Интернете, и все сразу станет ясно. Не грех сказать такой игре: "Люблю". Многие и говорят.

Братья-славяне из 7FX (Чехия) — фанаты не простые. Из того разряда людей, которые, увидев в любимой игре недостаток, не ноют на форумах и не шлют тонны писем разработчикам (хотя иногда стоит). Они собираются в небольшие или приличные (смотря по обстоятельствам) группы и начинают делать Свою Идеальную Игру. Никакого идеала, конечно же, не выходит, но результат, как вы знаете, иногда несказанно хорош. См. предыдущий абзац.



Что не нравилось 7FX в Counter-Strike? Всего пара вещей: ограничение в две команды и отсутствие сколько-нибудь правдоподобных исторических миссий. Как ни странно, это звучит. "Почему это, — вопрошали наши чехи, — нельзя воевать в Югославии? Очень хочется". И Team Factor создается с таким расчетом, чтобы удовлетворить самые извращенные потребности: в базовый комплект игры будет входить несколько "реальных" миссий, перебрасыва-

Destination: ■ Epilogue



...ющих игроков в самые "горячие" регионы нашей планеты.

Упоминание Югославии не случайно. Да, в TF (очень похоже на Team Fortress, верно?) будет и такой сценарий. Сербы, русские, американцы: у каждой из этих, простите за не совсем корректное слово, группировок имеются свои интересы и цели, выполнение которых неотвратимо приближает воюющую сторону к победе. Прямо как в жизни. А уж разнообразие обещает не подкачать: спасение и захват заложников, террористические взрывы, уничтожение важных фигур... Да мало ли чего. Наш мир — опасное место, и все, что вы можете представить в своем мозгу, наверняка уже было когда–то реализовано.

Теоретически, Югославия может быть с успехом заменена (точнее, дополнена)... хотя бы Чечней. Другое дело — насколько этот конфликт покажется интересным "современным историкам" из 7FX. Поэтому несказанно радует обещание, во–первых, включить в комплект с игрой полноценный SDK, а во–вторых, всеми силами поддерживать разработчиков новых MOD'ов. Какие умные и отзывчивые парни. Все для народа.

А народ, поощряемый призывом: "Хотите увидеть что–либо конкретное в нашей игре? Пишите, заглядывайте на форум", вносит конструктивные предложения и таким образом облегчает 7FX работу. Особенно это касается оружия, которое, по причине "антифутуристичности" игры, насквозь обыденно и реально. В данный момент, по словам разработчиков, реализованы следующие "пушки": M4 Carbine, MP5K, STEYR AUG, SR–25, AK–47, AKS–74U, SKORPION Vz.61 и SVD. В самом ближайшем будущем планируется добавить к этому списку Glock 17, Desert Eagle, Colt M1911, M16 (плюс ее модификация M16/203), G11... И многое–многое другое, включая всевозможные гранаты и даже ножи. Внушительный реестрик.

Не случайно и сравнение Team Factor со сверхпопулярной не так давно Team Fortress (увы, вторая часть все откладывается и откладывается, а люди потихоньку перекидываются на другие развлечения). В детище 7FX игрок изначально сможет выбрать три класса: солдата, инженера или водителя, а уж на них впоследствии "накладываются" skills, превращающие грубого солдафона в бесшумного снайпера, а простого советского инженера — в какого–нибудь суперхакера. Как может преобразиться шофер, и подумать страшно. Пилот F1? Дальнобойщик? Маньяк–убийца на колесах?

Чехи уверены, что скоро найдут издателя и смело называют дату релиза: что–нибудь под Рождество 2001–го. Хотя планов еще громадье: вылизать серверную часть, дабы на корню пресечь попытки взлома, реализовать все хорошие идеи, предложенные игроками. Наконец, понаделать еще десяток–другой скриншотов, демонстрирующих возможности самопального движка LightForce (имеющихся трех, скажем так, маловато). Так что очень скоро, думаю, ждать все–таки не стоит.

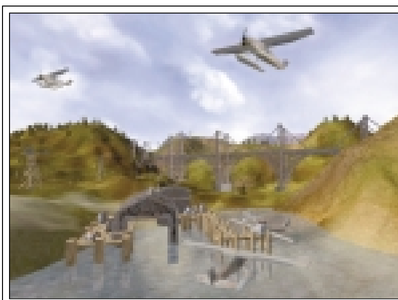
Михаил **СУДАКОВ**

Курсив мой

Epilogue
- 3D RTS
- Team Sigma
- www.teamsigma.net
- Издатель не объявлен
- 2 квартал 2001 г.

ЧТОБЫ ГАРАНТИРОВАННО ЗАГУБИТЬ свою еще не выпущенную игру, мои дорогие лаоваи, вам достаточно будет сразу же анонсировать ее сиквел. Подобная самоуверенность уже сгубила Daikatana, Sin, а теперь, дружелюбно улыбаясь, подбирается к Epilogue (Team Sigma). "Epilogue 2 уже не за горами!" — concretно успокаивают нас авторы, не найдя еще паблишера для первой игры. Спасибо, родные. Мы–то уже испереживались.

Дело в том, что эти люди — гости из прошлого. По–правильная пропозиция их игры похожа на транскрипт передачи "Спокойной ночи, малыши" года этак 79–го: в вашем подсознании наверняка медными гвоздями сидят эти сладкие интонации. "Epilogue, наш маленький (именно так они говорили это слово) друг, не просто RTS. Она — волшебная! У нее не два измерения, как в StarCraft, а целых три. В ней есть высокие горы и быстрые реки, красивые погодные эффекты и многочисленные юниты с Яркой Индивидуальностью..."



Плюс–boring, правда? Даже в Голландии с ее свободными нравами должны бы уже знать о давней поголовной полигонизации всего и вся — если, конечно, Team Sigma не провела 1998–2000 гг. в уютных кофе–шопах и sweet–балэйу. Последнее, впрочем, косвенно подтверждается скриншотами — на них парят фанерные аэропланы, ездят вполне современные танки, а ортодоксальные избушки перемежаются высокотехнологичными зданиями. Два мира — два детства. Весь плюс–директ на ваньшан скрыт в сюжете, который не разглашается.

"Не надо иметь вамбадан в плюс–позите! Надо иметь поправильное бу цо!" — сказала себе Sigma и приняла единственно верное решение: отменить миссии. Вся игра будет происходить на одной карте — истинно, бу цо. Решившихся на подобные экстремальные шаги разработчиков надо включать в Красную книгу и сдувать с них пылинки. Интересно только, как к таким смелым нововведениям отнесутся процессоры, видеокарты и пугливые, как лани, массовые потребители, привыкшие к разжеванным goals уровня "подай то, принеси это".

С рекрутингом юнитов тоже все будет непросто. По последним достоверным данным, свежие солдаты не рождаются прямо в казармах и не выпиливаются лобзиком из дерева–минералов–тибериума, как нам столько лет вдалбливала буржуазная лже–наука. Их придется рекрутировать из местных жителей, тратя на это немалые деньги. На–sladкий–exit, многое еще будет зависеть от региона, где мы решим это сделать. Северяне, скажем, будут осторожным пушечным мясом, а южане — отчаянным. В каждом регионе, кроме того, население будет обладать специфическими навыками. Плюс–хорошо. Аналогичные вещи связаны с климатическими поясами: погода будет смоделирована реальным образом и намерена влиять на ход боевых действий. Sweet dreams.

Андрей **ОМ**

От редакции: Авторский текст по техническим причинам сокращен — сорок печатных страниц, заполненных "БОРО–БОРО–БОРО–БОРО–БОРО", вы легко сможете представить себе сами.

Полет Серафима

Seraphim
- www.valkyriestudios.com/AngelHome.htm
- Шутер от третьего лица
- Valkyrie Studios
- www.valkyriestudios.com
- Издатель не объявлен
- 3-4 кварталы 2002 г.



МАЛО КАКОЙ НАРОД ОСМЕЛИТСЯ населить свою мифологию кланами воюющих демонов. А потому в Valkyrie Studios даже и не спорят с определением “отсебятина”, охотно признавая, что вдохновение для проекта Seraphim компилировалось из бездны самых разнообразных первоисточников.

Классическая западная, норвежская, японская, индийская, вавилонская и т.д. т.п. мифологии отдавались на растерзание дизайнерам и сценаристам команды, однажды уже подаривщей миру (хотя это слишком громко сказано) аниме–РПГ Septerra Core. А еще они запоем читали “современную фэнтези”, и появлялись на белом свете падшие ангелы, воюющие за тотальный контроль над людским миром, и уничтожались целые цивилизации — на потеху игроку и в жертву сторилайну.

Древние боги смотрели с заоблачных высей на суету земную и вопрошали: “Доколе, дерзкие?”. Но не отвечали смертные, а делали все, что им заблагорассудится. Любому рискнувшему примерить на себя шкуру падшего Люцифера дозволялось увидеть ее такой, какой захочется. Внешний вид, броня, оружие, “типоразмер” крыльев и даже зарабатываемый experience: называлось же все это “РПГ–элементами”.

И парили крылатые создания над и без того разрушенным городом, и убивали друг друга, враг врага и ангел ангела. От самонаводящихся ракет рушились здания, ангелы спускались на землю и довершали начатое своими мечами, а за иным ускорившимся от переизбытка внутренней энергии летуном тянулся инверсионный след, словно за реактивным аэропланом. И действо сие выглядело внушительно, хотя и не совсем поангельски.

“Unreal engine, у них Unreal engine...” — шептались вокруг и были правы. Ибо что способно передать мощь, красоту и скорость при изображении далекого горизонта вернее, чем “Нереальный”? И появлялись горные леса, большие деревни с вопящими от ужаса жителями и поселения у берега моря.

А над этой толпой гордо парили Крылатые: похожие то на человека, то на инсекта, то на демона. И исполняли в воздухе невообразимые кульбиты, взмахивали крыльями, ставили блоки, ловко управлялись мечами, топорами и кистенями. Короткие стычки в воздухе заканчивались падением одного из соперников на землю; затем он вставал, исполненный праведного гнева, и взмывал к своему обидчику.

И небо окрашивалось в семь цветов радуги, озаряемое вспышками заклинаний. Летели во все стороны файерболы и молнии, возникали из ниоткуда невероятные и ужасные существа, призванные хозяевами, исчезали ангелы и появлялись снова, уже за спинами врагов, и вонзали в них острые лезвия своих мечей. И небо становилось красным от крови...

А затем пришел Один Из Них и сказал: “Полно, братие. Есть у нас и довольно неплохие скриншоты, и даже двухминутный видеоролик. Более того — только–только пришла мне депеша из соседнего отдела, говорящая, что готов и ждет своего часа Играбельный Прототип. Так помолимся же... (кстати, а какому богу мы сегодня молимся?)... помолимся же кому–нибудь, и отправлюсь я в Последний Крестовый Поход За Паблишером, да прибудет со мной Великая Сила. А скриншоты и видеоролик — выложить на сайт. Ясно?”

И ушел. Оставив нас разглядывать “неплохие скриншоты и видеоролик”. А еще — размышлять над странной фразой: “...увидит он, что дата релиза не близка, и подумает, что успеем управиться, ведь планов, как обычно, громадье. И даст денег, а деньги нужны, ведь на них зиждется мир людской и счастье девелоперское”.

Михаил **СУДАКОВ**





Олег ХАЖИНСКИЙ

ПЯТЫЙ ЭЛЕМЕНТ

Are you eXperienced?

Одна из самых интересных стратегических игр, в которые нам доводилось играть, Master of Orion, скоро станет бабушкой. Или дедушкой, если взглянуть на происходящее с другой стороны. Скоро — относительно. Для большинства компьютерных поделок это "скоро" — непреодолимая вечность, но для Master of Orion и тех, кто знает этой игре цену, — разумный срок.

Master of Orion стал точкой отсчета, относительно которой крутится все остальное. Почему так получилось, простым людям вроде нас с вами уже не понять. Если очистить тело МОО от цветных воспоминаний далекого детства, вы увидите очень примитивную, некрасивую игру, у которой сегодня нет ни единого шанса обратить на себя наше внимание.

Семь лет назад "Орион" казался большим и сложным. Сегодня его в пору издавать на Gameboy. От нынешних "глобальных космических" он отличается, как Defender of the Crown от Shogun: Total War.

Но только вот незадача... в Master of Orion народ играл четыре года, вплоть до выхода второй части. Знатоки разобрали игру на кирпичики, вытащили всю математику наружу, собрали гигантские таблицы с описанием систем вооружения во всех его комбинациях и написали сотни тысяч строк всевозможных советов. Поройтесь в сегодняшнем Интернете (почти Маяковский, а?) — вы все еще найдете много интересного об игре, вышедшей сто с лишним лет назад. И вот, кажется, ты прошел ее вдоль и поперек, и так, и эдак, и все равно — начав очередную партию, уже не можешь остановиться. Почему?

Семь лет назад "Орион" казался большим и сложным. Сегодня его в пору издавать на Gameboy.

Второй части игры, Battle at Antares, не удалось повторить успех оригинала. Это скорее правило, чем исключение. Про все остальные коммерческие клоны, которые выходили десятками за эти годы, говорить просто не хочется. Скоро, очень скоро — осенью следующего года, на свет появится Master of Orion 3. Выхода второй части мы, молодые и наивные, ждали страстно. Сегодня сохраняем осторожный оптимизм. В поисках правильного пути мы вместе с разработчиками третьего МОО отправляемся в далекое прошлое. К самым истокам, в 1989 год, к игре Star Lords.

Проект "Ноль"

Мало кто знает, что игра, которую мы сегодня знаем как Master of Orion, первоначально называлась Star Lords. Где-то посередине между восьмидесятыми и девяностыми простой ковбой из штата Техас ударом кованного титаном с ракеты СС-20 сапога распахнул двери офиса MicroProse ибн Spectrum Holobyte. В правой руке он держал, наверное, шотган. Или кольт необходимого калибра. В левой руке... не диск, потому что дисков тогда не было. Горстку дискет глобальной космической стратегии с лицензионно грязным названием "Властители звезд". В зубах у ковбоя находилась визитная карточка — Стив Барсия (Steve Barcia), президент компании "Техасские симуляторы", сокращенно SimTex.

Что было дальше, мы не знаем — никаких видео- или фотоматериалов не сохранилось, архивы были утеряны при покупке MicroProse Hasbro, а все оставшиеся в живых участники встречи лоботомированы, включая самого Стива, что в будущем сильно сказалось на качестве Battle of Antares. Известно толь-

ко, что MicroProse подписала с SimTex контракт. Прошло 9 месяцев. И вот однажды в офисе Алана Имрича (Alan Emrich) раздался телефонный звонок...

Начало. Master of Orion

В это время Алан вместе со своим лучшим другом Томом Хаджесом (Tom Hughes) пытался осилить ящик “Миллера”. Алан трудился тогда в журнале Computer Gaming World и весьма неплохо зарабатывал на рецензиях. Вместе с Томом они пробовали себя на новом поприще — сочинении официальных Strategic Guids. Тогда это была честная и сложная работа, не то что сейчас. Нынче продюсеры дают тебе раннюю бета-версию и просят за четыре месяца до выхода игры написать к ней подробное руководство. За это время игра успевает пять раз полностью поменяться, и в результате все видят, что автор руководства — сволочь, каких мало. Да и платят два процента от реализации... Центы...

Так вот, MicroProse предложила Алану сочинить что-то вроде sneak preview на Star Lords, а по-русски — pervy vzglyad или даже bol’shaya novost’. Алан с радостью взялся за работу, не забыв переписать копию игры своему лучшему другу. Star Lords выглядели кривовато, но для начала 90-х вполне сносно. Материала было собрано достаточно, пора было начинать работу... Но тут Алан Имрич вдруг обнаружил, что... не может оторваться от игры. Где-то на другом конце города жена его товарища Тома с грустью обнаружила у мужа приблизительно те же симптомы. Ребята играли всю ночь, а утром одновременно позвонили друг другу. Телефон был занят. Позвонили снова. “Мне кажется, эта игра может стать покруче “Цивилизации”, — сказал Том через два часа. “Ты знаешь, — ответил Алан, потирая мозоль на указательном пальце, — кажется, она УЖЕ КРУЧЕ”.



Star Lords

> Помню, я так хотел играть в MOO, что собирался создать собственный клон то ли на Spectrum, то ли на БК-0010. Казалось, это так просто – сотня звезд, пара десятков изобретений...

Потом

Итак, вместо того чтобы писать превью, Алан и Том принялись играть в Star Lords и придумывать, как бы приблизить ее к народным чаяниям. Надо сказать, что версия, которую им дали в MicroProse, весьма сильно отличалась от той, что поступила потом в продажу. Кстати (своеобразный рояль в кустах), вы можете совершенно бесплатно скачать эту программу вот здесь: www.fileplanet.com/index.asp?file=44749 (не надо ничего качать! Просто загляните на наш диск в папочку Star Lords! — **Примеч. ред.**). Полный эксклюзив, оригинальная Star Lords от Стива Барсия и SimTex. Поддерживается PC Speaker и Covox, графика 320x200, 256 цветов, интерфейс автора.

В результате продюсер Master of Orion со стороны MicroProse утомился выслушивать бредни двух безумных журналистов и соединил их напрямую со Стивом Барсиа. Лидер SimTex отнесся к идеям Алана и Тома очень внимательно, и через несколько месяцев совместными усилиями игра была существенно модернизирована. В 1993 году ее наконец переименовали в Master of Orion и выпустили на рынок...

Остальное мы уже знаем. Помню, я так хотел играть в MOO, что собирался создать собственный клон то ли на Spectrum, то ли на БК-0010. Казалось, это так просто — сотня звезд, пара десятков изобретений... К счастью, вскоре удалось убедить родителей, что $800 за 386-й компьютер — это не так уж и много...

Игра стала классикой, и уже через год мы потребовали продолжения. Всех буквально распирали идеи, как улучшить MOO. Казалось, сделать это очень, очень просто — больше типов кораблей, больше наук, больше звезд — больше всего. И таблеток от жадности.

Разумеется, продолжение было обещано. Сегодня его сделали бы через год, придумав какую-нибудь “золотую редакцию” или “мечту коллекционера”. Но тогда было другое время, так что ждать нам пришлось три долгих года. За это время “Техасские симуляторы” выпустили новый шедевр — Master of Magic, но не о нем сейчас речь. Battle of Antares появилась только в 1996 году.

Часть вторая. Master or Orion 2: Battle at Antares

После успеха MOO многое изменилось. Алан и Том перестали пить “Миллер”, перейдя на неочищенный “Пауланер”. Стив Барсия был официально признан гением, изъят из SimTex и назначен вице-президентом департамента разработок Spectrum.

Никой особенной “суперидеи” у разработчиков второй части не было. Вместо нее на заднем дворе SimTex стояли двенадцать автомобильных контейнеров, доверху заполненных письмами игроков с пожеланиями. Каждое утро команда незаконно ввезенных в США вьетнамцев обрабатывала 4499 писем,



Star Lords

тщательно фиксируя просьбы в специальных регистрационных формах. Кроме того, отдельная команда занималась изучением Интернет-форумов и usenet-конференций, посвященных гипотетическому MOO2. В основном игроки хотели автоматизации и подробностей. Больше деталей и меньше микроменеджмента — не хватает только щуки, чтобы утащить проект в преисподнюю.

Щукой стала концепция Стива (который отошел от программирования и наблюдал за развитием игры из прекрасного далека), которую он назвал “многоуровневый дизайн”. Основная идея состояла в том, чтобы дать каждому игроку возможность заниматься тем, что ему интересно, автоматизировав остальные фрагменты игры. Скажем, если мне нравится фаршировать корабли по последнему слову техники и не нравится следить за ростом производства на Плутоне, игра придет на помощь. Если я люблю тактические сражения, она станет тактическим симулятором. Если я поклонник дипломатии и шпионажа, игра вздохнет и станет воевать за меня. И так далее.

Идея эта, к сожалению, нашла в игре лишь частичную реализацию, зато добавила разработчикам проблем. Работа шла рывками, очень неровно. Стив несколько раз заставлял полностью переделывать все графику. MicroProse беспокоил “свободный” статус золотояйценесущей SimTex, которую хотели сделать домашней командой и в итоге сделали, тем самым (как оказалось позднее) просто погубив. В итоге MOOII получился не совсем таким, как всем хотелось. Причем, если рассматривать игру по частям, с ней все в порядке — целиком и полностью она состоит из наших пожеланий. Но если отойти чуть в сторону, видишь огромного, немного нескладного монстра, скучного в самом начале и в самом конце, с бледной дипломатией и нелепо торчащим multiplayer, который приделали в последний момент по требованию издателя.

Если я люблю тактические сражения, она станет тактическим симулятором. Если я поклонник дипломатии и шпионажа, игра вздохнет и станет воевать за меня. И так далее.



MOO

Авторы допустили во время планирования несколько серьезных просчетов. Например, никто не ожидал, что игроки станут собирать огромные (как в MOO) армады. Большая стоимость поддержки кораблей теоретически должна была заставить полководцев действовать умением, а не числом. Плохо вы знаете наших людей, товарищ SimTex! Народ стал создавать такие армады, что цветущие девочки из службы технической поддержки Micro-Prose за две смены превращались в беззубых старух. Управление флотами превратилось в кошмар, нужно было серьезно переделывать тактическую часть игры, но необходимый патч так и не был выпущен...



MOO

Когда Стива, который к моменту выхода игры большую часть времени уделял трансцендентальной медитации в районном дзен-клубе, спросили, что он изменил бы в Battle of Antares, случись такая возможность, он назвал три вещи. Выбор расы должен полностью трансформировать весь внешний вид игры, включая интерфейс управления. Достоверная дипломатическая система — соперники должны адекватно реагировать на ваши действия. И, главное, ровная динамика на всем протяжении игры. Впрочем, какая разница, что считает какой-то там Стив.

Как говорит мой товарищ Паша, “поздняк метаться, прокомпостировано”. Иных уж нет, а те далече. Но история на этом не заканчивается...

Май 1999. Продолжение

Декорации полностью изменились. На сцене совершенно незнакомые люди — региональный продюсер Hasbro, осматривающий новые владения, и президент крупной девелоперской компании Quicksilver Software. Их имена не имеют значения. Место встречи — прошлогодняя выставка E3, тогда еще в солнечной Атланте. Мужчины пьют граппу и сверкают “роллексами”. У Hasbro есть права на Master of Orion. У Quicksilver есть древний Conquest of the New World, чудовищный Starfleet Command, зубодробительный Invictus. Мужчины бьют по рукам. В августе 1999 года начинаются работы по созданию дизайна Master of Orion 3.

Угадайте, кто возглавил команду разработчиков?

Журналист Алан Имрич из CGW, который к этому времени стал уважаемым автором стратегических руководств, растолстел, обрюзг и пьет по этому случаю только минеральную воду. Его приятель Том Хаджес тоже здесь — в качестве дизайнера. Кухарка допущена к управлению государством. Боже, во что эти люди превратят наш Master of Orion 3!

Пятый “Икс”

Итак, кажется, наши друзья Алан и Том вляпались в самую крупную авантюру в их жизни. Одно дело — плясать на косточках чужих игр и пописывать в тиши мезонинов стратегические советы, и совсем другое — создавать собственную игру, да еще такую гигантскую, как МОО3.

Что делать? В каком направлении двигаться? Можно исправить ошибки, допущенные в предыдущей части. Можно озаботится всеобщей трехмерностью происходящего. Можно увеличить все в два раза. Можно сделать из игры Homeworld. Вариантов много, и все они ужасны.

Но баланс коэффициентов, количество наук, реализация графического движка и даже великое сражение real time vs turn based — все это ерунда, мелочи, бытовуха. Нужно нечто большее. Требуется сверхидея. Новая концепция, которая вытащит игру на следующий уровень эволюции или же навсегда оставит в прошлом...

Разумеется, бывшие журналюги придумали сверхидею очень быстро. Называется она “пятый “Икс”.

Поясняю. Так уж повелось, что у НИХ “глобальные космические стратегии” называются “4Х”, что значит “eXplore, eXpand, eXploit, and eXterminate”. Пятый “Х”, которого, как полагают авторы МОО3, не хватает игрокам для полного счастья, означает “eXperience”.

По мнению Алана и Тома, все прежние “глобальные космические” были недостаточно глобальны. Игры становились все сложнее и сложнее, но ощущение перспективы происходящего размывалось. В погоне за количеством мы потеряли главное — достоверность происходящего. Алан хочет внести в игру атмосферу широкоэкранного кино. Меньше столь любимых варгеймерами абстракций. Когда ты смотришь в бездну, бездна смотрит в тебя.

> Пятый “Х”, которого, как полагают авторы МОО3, не хватает игрокам для полного счастья, означает “eXperience”.

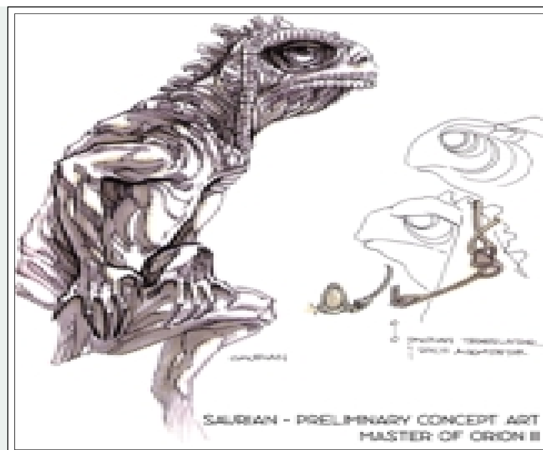
В Master of Orion 3 игрок наконец перестанет быть существом из плоти и крови. Пусть даже межпланетным диктатором. Мы — сила, которая контролирует галактическую цивилизацию. Диктаторы, президенты, консулы и повелители — лишь пешки в наших руках. Они приходят и уходят, мы остаемся. Мы используем их правительства, их армии, их специальные службы, чтобы добиться цели, которая видна только нам самим.



MOO2: Battle at Antares

Недостаточно быть просто хорошим полководцем и толковым экономистом. Чтобы добиться успеха, нужно быть также политиком, дипломатом, администратором.

Впрочем, нематериальное существование имеет также и отрицательные стороны. Несмотря на то что игра остается походовой и игрок имеет неограниченное время на раздумья, он не может контролировать все и вся. Разработчики ввели в игру весьма необычный ресурс — “внимание”. Каждый фрагмент машины управления империей требует определенной доли вашего “внимания”. Логично, верно? А раз так, то за один ход “внимания” на всех не хватит. Таким образом, игроку придется выбирать, какие вопросы решать самостоятельно, а что оставить на совести многочисленных имперских чиновников.



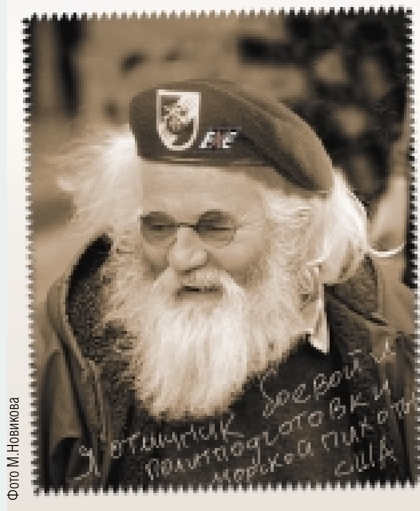
MOO3

Та самая идея “многоуровнего дизайна”, так и не реализованная толком в МОО2, будет в полной мере использована в последней части игры. Игрок занимается только тем, что ему наиболее интересно. Остальное, в меру собственных сил, способностей и амбиций, делают компьютерные персонажи, которых, конечно, можно будет менять. Такой подход позволяет авторам сделать по-настоящему гигантскую игру (а в том, что она будет такой, можно не сомневаться — почитайте дневники разработчиков на www.moo3.com) и при этом не утопить нас в море микроменеджмента.

Впрочем, пока все это только слова. Работа над МОО3 в самом разгаре, впереди еще, как минимум, год ожидания. Издатель до сих пор не рассекретил внешний вид МОО3, зато Алан Имрич, будто бы пытаясь заручиться чьей-то поддержкой, размещает на своем сайте чуть ли не формулы из математической модели будущей игры. По ним особенно дотошные игроки смогут почти полностью восстановить образ третьего “Ориона”. Но стоит ли стараться? Ведь главное — пятый “Икс” — мы сможем ощутить только на собственной шкуре.

P.S. Хочется верить, что “многоуровневый дизайн” позволит мне наконец-то реализовать свою давнюю мечту и провести целый день в роли маленького мальчика, живущего на самой отсталой планете в правом нижнем углу карты, который мечтает быть капитаном космического корабля и по вечерам глазеет на звездное небо в поисках “Ориона”.

Господин **пэжэ**



КИНОЛЕНТА БЕЗ ДЫРОЧЕК

Добро пожаловать в революцию!

Тех, кто не понимает, в чем прелесть "Черного квадрата", Венеры Милосской или "Заводного апельсина", кто не читал и не смотрел "Молчание ягнят", а также тех, кто не радуется, когда в новогоднюю ночь слышит сакраментальное "Перед Новым годом мы с друзьями всегда ходим в баню...", прошу сразу же удалиться! Ибо мы сегодня говорим об искусстве. Более того, о кинематографе.

Разумеется, на страницах столь уважаемого игрового журнала обычный кинематограф отдыхает. Фассбиндеры, Спилберги и Михалковы — всего лишь музейные экспонаты, безнадежно отставшие от стремительно меняющегося времени, и их пыльные скелеты годятся только на украшение очередного мрачного подземелья в настоящих — игровых! — киношедеврах.

Рождение жанра

В те времена, когда все начиналось, никто, разумеется, и не подозревал, что революция происходит на его глазах. Все было как-то тихо, спокойно, без шума и пыли. Не было выбегающих из залов толп, испуганных видом прибывающего поезда, просто в игре DOOM появилась возможность записывать "демки", и потом показывать всем желающим собственную доблесть. Правда, в те времена никто, похоже, еще не понял, что именно попало народу в руки: исходных текстов игры не было, демки с проходом по многим уровням делать толком не получалось, короче, игровой аналог прибывающего поезда был вершиной.

Но вскоре... Впрочем, не так уж и вскоре, уже после появления Quake и почти перед самым Quake II (в 1997 году), по Web-страницам и IRC-каналам поползли слухи: "Там такое! Такое показывают!", и народ повалил на страницу www.planet-quake.com/qdq, где группа под названием Quake Done Quick выложила свой первый проект (причем под тем же самым названием — явно не думая тогда, что впереди такая долгая и славная история).

Двадцать минут, сложность Nightmare, головокружительные трюки, и вот он — долгожданный успех. Quake пройден целиком. Тут-то и состоялось рождение жанра: вскоре после появления обычной демки (от первого лица) группа выложила самый настоящий фильм, со сценарием, титрами, спецэффектами, сложной операторской работой и неизбежным хеппи-эндом. И все заверте... Только у группы QDQ вышло уже больше десятка фильмов, и конца этому процессу не видно. Кстати, вершиной их карьеры, превзойти которую им еще предстоит, считается фильм Scourge Done Slick, где рекордно быстрому прохождению подвергся первый аддон к Quake от компании Hipnotic, Scourge of Armagon.

Кино, вино и домино

Время шло, и потихоньку народ перестал удовлетворяться "просто демками"— кому, в самом деле, интересно в очередной раз смотреть на разборку, лучше уж



Только что вышедший фильм Hardly Working выглядит почти как Toy Story или Small Soldiers.



Фильм Scourge Done Slick — классика жанра, отличный сценарий и великолепная скорость бега.

поиграть самому, не так ли? И появились первые, пусть пока еще робкие, фильмы, использующие Quake в качестве съемочной площадки. Названия Diary of a Camper (похоже, первый в природе такой фильм), Ranger Gone Bad, Operation Bayshield, Eschaton, Blahbalicious, Father Frags Best будят в душе ностальгические воспоминания и заставляют грустно вздохнуть об ушедшем.

Тогда еще не было инструментов для полноценного редактирования "цифровой пленки", демки обычно записывались в настоящих сетевых играх с командой живых "актеров", на стандартных уровнях и со стандартными моделями. Из спецэффектов, если что и было, то только обычное затемнение. Сюжет вполне соответствовал "прародителям", играм, на которых все и основывалось, то есть практически отсутствовал. Что-то вроде "а он ка-а-ак выпрыгнет!", слегка разбавленное казарменным юмором — и никаких сценарных находок.

Но кого это волнует? Количество посетителей страничек и количество скачиваний зашкаливало, а значит, кому-то это было нужно. И жанр все-таки родился.

Машинима

Первым (зато громким) криком новорожденного было появление нового сайта: www.machini-ma.com. Скромняги-авторы просто говорят: "Добро пожаловать в революцию!" и обещают, что завтра мы не узнаем киноиндустрию. В самом деле, сейчас существует два способа делать кино. Первый, традиционный, требует найти подходящее место, арендовать его, загнать туда актеров (подписав с ними контракты), установить дорогущие камеры, прожекторы, машины, делающие ветер, дождь и прочие спецэффекты, пригнать пиротехников с их огнеопасными игрушками, каскадеров, кучу машин с ближайшего автокладбища, массовку, и надеяться, что в самый ответственный момент съемок пляжного романа не выпадет снег.

Второй, все стремительнее ведущий наступление на добрую старую киносъемку, — цифровое видео. Те самые спецэффекты, которыми так гордятся Спилберги и Лукасы вместе со всеми их Industrial Light & Magic'ами. Все делается примерно так же, как и для компьютерной игры (уровни, модели, события), но каждый кадр тщательно рендерится и записывается на пленку (или в файл, что, строго говоря, эквивалентно). Несмотря на внешние отличия, по сути изменилось не так уж много: на создание такого фильма требуются гигантские затраты, результат необходимо распространять на каком-нибудь физическом носителе (видеолента, CD, DVD) или мириться с неподъемным размером файла и очень низким его качеством.

А в светлом завтра, когда машинима войдет в полную силу (собственно, это происходит прямо сейчас, на наших глазах), все необходимое для создания убедительной картинки будет поставляться в виде программной оболочки (сейчас, к примеру, такой оболочкой выступает движок Quake, умеющий в реальном времени отображать мир, актеров, воспроизводить звук и двигать камеру, а заодно и помогать с физикой, спецэффектами и прочими киношными штучками), а сам фильм легко скачиваться даже посредством модема, ведь в нем будет только звук, музыка, актеры и декорации. Все происходящее возникнет из ничего на глазах зрителей. И, главное, стоить это все будет сущие копейки, в тысячи раз дешевле, чем обычный фильм сравнимой длины и качества.

Как это делается

Съемка традиционного фильма, даже любительского, чем-то напоминает работу сапера. Одна ошибка — и все надо переделывать заново. Камера, поймавшая блик от окна, актер, не вовремя почесавший нос. Помните фильмы с Джеки Чаном, а особенно эпизоды в конце, где показаны самые смешные неудачные дубли?

В новом жанре все иначе. Сначала создается мир. И неважно, что это будет: космическая станция или захолустная деревушка, все равно ее придется нарисовать ручками в подходящем 3D-редакторе. Да, работы много, но, как показывает практика, стоит это во много раз меньше, нежели подготовка к съемке реальной космической станции.

Затем для этого мира, согласно сценарию, создаются актеры. Опять же в 3D-редакторе, все движения рисуются вручную, так что работы довольно много. Но (оцените разницу!) сделать крутейшую погоню или перестрелку стоит ровно столько же, сколько и сцену из мексиканского сериала, погоню даже проще, там почти нет людей, одни автомобили.

А дальше начинается "съемка": пишутся скрипты, управляющие движением актеров по уровням-декорациям, движением камеры, освещением и всем остальным, к ним привязывается звук — и результат уже можно смотреть. Причем, если что-то не так, всегда можно изменить несколько строчек в скрипте, и фильм будет выглядеть совсем иначе, без дополнительных усилий.

Что день грядущий нам готовит?

На такой вопрос грех не дать прямой ответ. Ту самую р-р-революцию, обещанную на machinima.com. Уже и в России, славной своими низкими зарплатами и высокими ценами, благополучно делают фильмы, ничуть не хуже западных (см., к примеру, www.machinima.com/Q2TVRU/); буржуины из Strange Company ваяют на базе движка от Monolith специальный продукт для машинима-фильмов (Lithtech Film Producer, www.strangecompany.org/lfpmain.htm), и есть ощущение, что лет эдак через несколько на такую технологию перейдет и Голливуд, ведь закон Мура никто не отменял, компьютеры все еще становятся вдвое мощнее каждые 18 месяцев...

Загляните на страницы утилит для создания фильмов в стиле машинима:
www.machinima.com/remaic
www.planetquake.com/keygrip
www.strangecompany.org/lfpmain.htm
www.unframed.org/ums



Маша
АРИМАНОВА

ИЗГНАНИЕ СО ЗВЕЗД

Шесть с половиной путешествий

Любовь к байкам из склепа должна быть оправданной. Вопрос надо поставить так: если уж речь идет о днях давно минувших, если уж тени древних легенд о славных деяниях LucasArts, Sierra или Infocom встают у нашего костра, то стоит ли пытаться делать вид, что темные рассказы о прошлом интересуют нас не сами по себе, а только в связи с современностью, стоит ли заканчивать их на оптимистической ноте, выбирать те, что имеют счастливую концовку или видимость таковой?

Пусть это будет жуткая, леденящая душу история. Пусть центром ее станет лучшая на свете серия квестов, которая вспыхнула ослепительной россыпью звезд, и чем ярче она пылала, тем полнее выступала неотвратимая близость финала. Пусть все люди, связанные с ней, окажутся совершенно очаровательными личностями, и пусть мысль о том, что кто-то из них сейчас, в эту самую секунду, не делает если не продолжение саги, то достойную ей смену, станет для нас совершенно невыносимой.

Звездный путь

Определение "лучшая на свете" несколько суживает круг наших поисков. Впрочем, стоит лишь обратиться к воздвигнутым верными поклонниками нерукотворным памятникам, чтобы истина стала очевидной: ни один квестовый сериал и рядом не стоит со Space Quest. Точка. По силе и количеству такого параметра, как "вечная любовь" (из расчета количества верных фэнов на длину сериала) игру можно сравнить разве что с необъяснимым явлением американских телевизоров под именем "Star Trek", который смотрят целыми семьями уже многие, многие поколения. Копия Space



SQ6: The Spinal Frontier

▲ **Роскошная SVGA-графика, трехмерные элементы картинки. Один из самых волнующих эпизодов — выход в открытый космос. С ним сравнится только гонка по микромиру...**

Quest 1, тоже, наверное, передается по наследству, от отца к сыну, слегка перерождаясь во времени: на смену оригиналу пришла VGA-версия, а ее чуть позже заменила Collector's Edition. Побратавшиеся отец и сын открывают на просторах сети очередной Roger's Stellar Voyages или The Virtual Broom-closet.

> **От восхода до заката Space Quest вместил в себя целую эру компьютерных игр, он прежде всего был пародией на многие из них, а потому, словно зеркало, отражал текущее состояние индустрии.**

Считается, что каждый последующий выпуск Space Quest превосходил предыдущий. От восхода до заката Space Quest вместил в себя целую эру компьютерных игр, он прежде всего был пародией на многие из них, а потому, словно зеркало, отражал текущее состояние индустрии. На нелегком маршруте SQ1 — SQ6, среди бесчисленных отсылок к продуктам поп-культуры, мы найдем и инверсионные следы Space Invaders с Wing

Commander, и четкий отпечаток Duke Nukem, и смачный плевок в Street Fighter, и далекий отблеск Mortal Kombat. SQ обрастал созвучными подражаниями, как ракушками. С 1987 по 1992 год (впрочем, этот период с легкостью можно продлить и до 95-го, когда вышел шестой и последний Space Quest, а можно поставить границей и этот наш с вами день) Space Quest задавал тон юмористическим квестам во всем, от графики до сюжетных построений. Перед ним преклонялись Дуглас Адамс (Douglas Adams) и Джош Мендель (Josh Mendel), а что уж говорить о соседях по офису, творивших некогда гремевшие Police Quest и Larry! Пасуя перед гением создателей SQ, они позволяли сквозному герою этой серии возникать в чужих играх символически заигрывающим камео за стойкой бара, на рекламном щите, на обложке журнала.

▼ Ну разве не возрадуется сердце приблудного фэна Star Trek при виде капитанской рубки! Даже если это рубка корабля-мусоровоза под командованием самого большого неудачника в галактике.



SQ5: The Next Mutation

К создателям SQ успех пришел сразу, и был он фантастически стабильным, каким может похвастаться редкий писатель, режиссер или музыкант, не говоря уж об игровых разработчиках, а уж тем более о создателях квестов. Они рано начали и рано исчерпали свой лимит, и поэтому, может быть, вы сейчас уж и не вспомните даже их коллективного прозвища. Но сколько разработчиков с радостью заплатили бы годами забвения за подобный взлет!

ОНИ РАНО НАЧАЛИ И РАНО ИСЧЕРПАЛИ СВОЙ ЛИМИТ, И ПОЭТОМУ, МОЖЕТ БЫТЬ, ВЫ СЕЙЧАС УЖ И НЕ ВСПОМНИТЕ ДАЖЕ ИХ КОЛЛЕКТИВНОГО ПРОЗВИЩА.

Отсчет: ноль — один

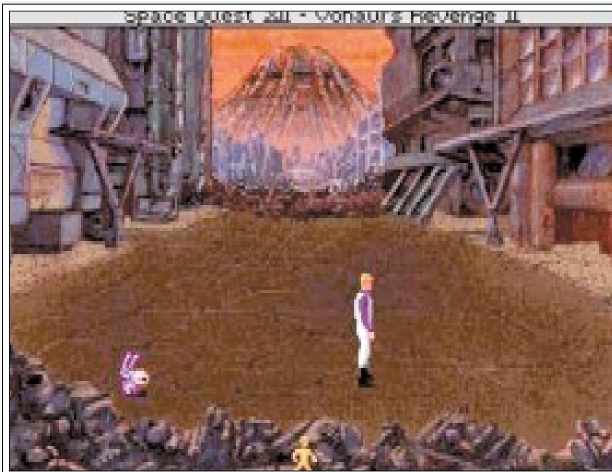
Хронология Space Quest тщательно и подробно разрабатывалась. Взять хотя бы The Unofficial, Unexpurgurated, Unassumming Complete History of Sierra's Space Quest, исторический очерк Адама Родмана, что хранится в необъятных запасниках сайта Just Adventure (www.justadventure.com). Тем временем жизнь создателей сериала оставалась в тени, и лишь немногие помнят имена Скотта Мерфи (Scott Murphy) и Марка Кроу (Mark Crowe), больше известных как Два Парня с Андромеды. Скотт, более колоритный персонаж, начинал немножко необычно для будущего гения игровой индустрии — не в папином магазине по продаже электроники, а в общепитовской “промышленности”. Легенда гласит, что в восемьдесят втором году Скотт заправлял рестораном в Сиэтле, ниже по склону большой горы, а один его хороший друг, наоборот, выше, и оба были счастливы. А потом безымянный друг Скотта Мерфи прогорел и ненароком получил работу в загадочной компании Sierra On-Line Systems. Однажды он заманил Скотта к себе на работу и представил его Кену Вильямсу (Ken Williams), человеку, который для нас с вами в представлениях не нуждается. Одной из любимых игр Мерфи в то время был Mystery House, и прознавший об этом Вильямс не выпустил такое сокровище из своих когтей. (О, неужели Скотт воочию видел Роберту Вильямс (Roberta Willams) за работой над King's Quest!..)



SQ5: The Next Mutation

▲ Списывать на экзамене, конечно, нехорошо... Но только это может спасти Роджера, и здесь даже нечего и надеяться на его идиотское везение, везение неудачника. Уникальное словосочетание. Нельзя сказать, что Вилко никогда не везет. Скорее наоборот. Ему везет тактически, невезение же его носит стратегические масштабы.

Итак, Мерфи осел в службе поддержки Sierra On-Line, безостановочно отвечая на идиотские телефонные звонки застрявших игроков. На мой взгляд, эта работа немного напоминает прочистку канализации. Условие одно — Скотт должен проходить все эти игры. Годом позже, вылавливая баги в мрачной мистерии Black Cauldron, он знакомится с профессиональным художником Марком Кроу. Марк в Sierra не новичок: Black Cauldron — его второй игровой проект, а до этого он трудился в отделе маркетинга. Мерфи и Кроу объединяет страсть к научной фантастике (Бредбери, Кларк, Кубрик). Вскоре у ребят возникает безумная идея — написать юмористический квест на фантастическую тему. Кен Вильямс категорически против. Тогда Марк и Скотт на свой страх и риск делают первые четыре комнаты Sarien Encounter, которому в будущем предстоит стать Space Quest 1. Марк рисует, Скотт программирует, результат демонстрируется Вильямсу. Кен несказанно удивлен, но доволен, а потому дает игре зеленый свет, и вот тут-то до Скотта и Марка доходит, что они понятия не имеют, что делать с этим квестом



SQ4: The Time Rippers

▲ **Вот об этой атмосфере города будущего я и пыталась вам рассказать. Там еще канализация внизу, а в ней зеленые чудовища ползают... Прелесть, одним словом.**

дальше. Но делать надо — и они двигаются вслепую...

Отправной точкой стал герой. Он не супермен и никогда им не станет, он ходячая мишень для издевательств астрономических масштабов, подопытный хомячок для бесчеловечных экспериментов над фантастическими штампами. Все это можно было бы стерпеть, но он еще и уборщик. Простой труженик швабры Роджер Вилко, гибрид пилотских "вас понял" и "перехожу на прием". Такой парень далеко пойдет, поняли Марк и Скотт. От этого можно плясать, перешли на прием они.

И началось такое... Сражаясь с беспощадными Сариенами, кривоногий уборщик Вилко спасался в разгромленной космической лаборатории, разбивался на пустынной Кероне, спутывался с обитателями подземелий и преступным миром, а в конце концов похищал из логова пиратов реактор, способный возродить умирающее солнце родной планеты. В 1986 году Space Quest 1: Sarien Encounter с EGA-графикой низкого разрешения и текстовым интерфейсом стал технологическим чудом. Успех был огромным, и Два Парня с Андромеды (история этого псевдонима восходит к сети небольших итальянских ресторанчиков, любимых Марком, и магазину, где Скотт купил свою первую теннисную ракетку) получают множество писем с одним-единственным требованием (обычных, надо сказать, писем, а не электронных)... В тех посланиях, что были записаны, по свидетельству Мерфи, на аудиокассеты намеренно измененными голосами, а также в тех, что пришли из далекой заснеженной России ("Марк, — заметил Кроу тогда, — а почему ты не сказал, что мы там ее продавали?"), требование было тем же самым: больше Роджера!

Отсчет: два — четыре

Вторая, третья и четвертая части Space Quest вышли с небольшим интервалом и были приняты с великим энтузиазмом. Space Quest 2: Vohaul's Revenge, с еще более лихо закрученным сюжетом (Роджер расправлялся с архизлодеем Вогаулом на астероиде, бежал с урановых рудников и выживал на Лабионе — самой опасной планете в галактике), ничем не отличался от первого в техническом плане. Серию поспешили окрестить "King's Quest в открытом космосе", но Space Quest 3: The Pirates of Pestulon, вышедший в 87-м, стал настоящей вехой в истории компьютерных игр вообще, вызвал фонтан восторга у рецензентов и получил массу наград от престижных игровых изданий.

ВСЕ ЕЩЕ В EGA, ВСЕ ЕЩЕ РИСОВАННЫЙ ОДНИМ ТОЛЬКО КРОУ, SQ3 СТАЛ, ПОЖАЛУЙ, ПИКОМ, ВЫСШЕЙ ТОЧКОЙ, САМЫМ КРАСИВЫМ, ЦЕЛЬНЫМ И УМОРИТЕЛЬНЫМ ЭПИЗОДОМ В ИСТОРИИ СЕРИАЛА.

Все еще в EGA, все еще рисованный одним только Кроу, SQ3 стал, пожалуй, пиком, высшей точкой, самым красивым, цельным и уморительным эпизодом в истории сериала. Роджер не только расправлялся там с роботом-убийцей Арнойдом (sic!) Аннигилятором, но и спасал Двух Парней с Андромеды из лабиринтов Scumsoft Inc., игрового издателя в худшем своем проявлении. А в конце высаживал их в другом измерении у здания с вывеской Sierra On-Line... Мерфи и Кроу великолепно дополняли друг друга, и коллективный юмор достиг совершенства. Между прочим, грозный Кен Вильямс заставил их закрасить огромную надпись "THE EMPIRE SUCKS!" на крыле характерного истребителя. Кроме того, SQ3 поддерживал аудиоплаты — заводная рок-н-рольная звуковая дорожка тому подтверждение (загляните на наш диск в папочку Space Quest — не пожалеете! — **Примеч. ред.**).



SQ5: The Next Mutation

▲ **Самый стильный из SQ, без всякого сомнения. Яркая комиксоидная графика, много крупных планов. Жаль, сюжет немного подкачал. Но кто из нас не мечтал пилотировать собственный корабль! Только бы вот симулятор этот пройти...**

Space Quest 4: The Time Rippers был одной из первых игр Sierra, вышедших на CD, это было в 1992 году (а сама игра увидела свет в 1991-м), с полностью озвученными диалогами. Озвучивали их, надо сказать, штатные сотрудники Sierra On-Line, профессиональные программисты, и результат был предсказуем. Единственное исключение: приглашенный актер Гэри Оуэнс (Gary Owens), потрясающий рассказчик. Но лично мне SQ4 очень дорог неповторимой, мрачной, очаровывающе безыс-

ходной (это в юмористической-то игре!) атмосферой.

Из заезженного сюжетного поворота — путешествия во времени — Два Парня с Андромеды выжали ВСЁ. Тут и кровожадная Sequel Police, рыщущая по следам Роджера, и воскрешенный суперкомпьютером Вогаул, с которым Вилко бьется не на жизнь, а на смерть в далеком будущем (а точнее, в безнадежно отдаленном сиквеле с дурацким названием Space Quest XII: Vohaul's Revenge 2 и в совсем уж странном и непонятном Space Quest X), и даже сын Роджера, полный болван, в тело которого и вселился коварный злодей. Плюс знойная музыка, написанная другим Марком, Сейбертом (Mark Seibert), и другим Кеном, Алленом (Ken Allen). (Кен Аллен, к слову, писал музыку к первому SQ.) Снова оглушительный, абсолютный успех.

Отсчет: пять — вечность

У чрезвычайно одаренных личностей есть скверная привычка убивать куриц, несущих золотые яйца, если эти пернатые им осточертели. Так делали Семинон, Конан Дойль и Ян Флеминг, так решили поступить и наши герои. Скотт Мерфи заявил, что проклятый Вилко смертельно надоел ему, и отказался работать над следующей серией, а Марк Кроу получил выгодное предложение из Юджина, штат Орегон, где располагалась Dynamix, младшая сестричка Sierra On-Line.

Именно там, в Орегоне, без участия Мерфи, был создан Space Quest 5: The Next Mutation. Как явствует из названия, SQ5 стал четкой пародией на Star Trek, местами удивительно смешной (Роджер становится капитаном корабля звездных мусорщиков), местами сомнительной (отвратительная мутация капитана Квирка); да и визуальный (в основном) юмор художника Кроу придал игре несколько иное направление... Space Quest 5 похож на фантастическую книжку с красочными иллюстрациями (там были даже комиксоподобные пузыри с диалогами), в квестовом же плане ему не хватает саркастичности Скотта "Ушедшего" Мерфи, его удивительного умения обыграть все на свете. Фанаты называют SQ5 полетом-соло. Это был последний Space Quest Марка Кроу. Его поглотили другие проекты Dynamix, позабытые ныне. Помнит, к примеру, кто-нибудь двуногий EarthSiege?..

Курочку с золотыми яйцами могут резать отдельные личности, но не компании. Алчность не позволяет Sierra On-Line похоронить серию. Но Мерфи уже занят в разработке Police Quest 4, и SQ6 решают поручить будущему динозавру игровой индустрии Джошу Менделю, трудившемуся на Sierra On-Line аж с 1991 года (кстати, он делал кое-что для SQ4 — книжку подсказок и надписи на коробке). Попав в руки Менделя, еще более безумного гения, в Space Quest проникает что-то странное, нечеловеческое, невыразимо инопланетное. Несколько месяцев он работал с полной самоотдачей, и, вероятно, SQ6 стал бы самой великой игрой в истории компании, но Джош, желающий делать только то, что сам захочет, вдребезги разругался с руководством Sierra и ушел в Legend, создавать ТОТ САМЫЙ Callahan's Crosstime Saloon, что был поднят нашим изданием на щит в далеком 1997 году. Совсем недавно в одном из интервью Мендель признался, что те дни, когда он работал над SQ6, были лучшим временем в его жизни.

Курочку с золотыми яйцами могут резать отдельные личности, но не компании. Алчность не позволяет Sierra On-Line похоронить серию.

Мерфи вновь оказался на коне — он программировал для SQ6, писал для SQ6, руководил дизайнерами SQ6. SQ6, сменивший множество названий и в конечном итоге ставший Space Quest 6: The Spinal Frontier, снова обрел отца. Главной мишенью для Скотта на этот раз стали детские образовательные игры в духе Carmen Sandiego. Ух, и оторвался же он на них в истории о разжалованном космическом уборщике, похищенном парочкой наемных головорезов! С помощью Менделя получилась своеобразная, очень сложная адвенчура. Чуть-чуть угрюмая мультипликационная SVGA-графика и профессиональная озвучка исправно закинули SQ6 (1995 год) высоко, хотя с ранними играми серии он не шел ни в какое сравнение.

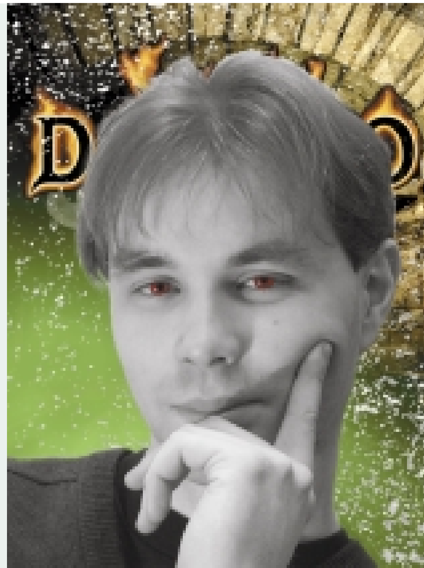
В 1997 году Sierra официально объявила о начале работ над SQ7... и здесь мы вступаем в сумеречную зону. Известно лишь, что новый SQ должен был быть выполнен частично на трехмерном, но не требующем акселераторов движке, что история, которую писал Мерфи, была не сиквелом, а приквелом, то есть события разворачивались до начала SQ1. Вместе со Скоттом над SQ7 корпели Лесли Балфор (Leslie Balfour) и Джей Ли (Jay Lee), кои работали вместе около полугода и сделали демонстрационный ролик. Что произошло на просмотре, не знает никто. Известно только, что после показа SQ7 (рабочее название Space Quest VII: Return to Roman Numerals) руководству Sierra Балфор и Ли были переведены в другие подразделения, а Мерфи уволен. Кроме того, в прошлом году Sierra закрыла студию Yosemite Entertainment, ту самую, на которой SQ был зачат и рожден.

На этой трагической ноте история SQ заканчивается. Прощайте, More Dull Combat и пилотская кабина с коробкой песка для кошачьих надобностей Килрати из Wing Commander 3! Прощай, игровой автомат Stooge Fighter 3, прощайте, Big Mo, Larman и Coily! Может быть, 3D погубило бы тебя, Роджер. Кто знает? Ведь даже Мерфи не всесилен. Но мы будем помнить тебя, мы будем помнить вас всех! Roger. Wilco.



С Sequel Police шутки плохи. Да еще притащили с собой говорящую голографическую голову Вогаула, кретины.

Александр **ВЕРШИНИН**



НЕСЧАСТЬЕ СТАХАНОВЦА

Diablo II: жизнь продолжается

Колонка о “Путеводителе по Diablo II” (см. его рекламу где-то в номере)? Она была неизбежной. После двух с половиной месяцев творческого попурри, когда дела журнальные сражались за место под солнцем с книжным переводом, у меня накопилось такое количество самых разнообразных эмоций и соображений, что, не существуй рубрики “Голоса”, я сотворил бы автобиографическую повесть с многообещающим названием, вкладкой цветных фотографий и вступлением от самого дедушки Солженицына. Таким образом, издание Game.EXE спасло мир от еще одного чудовищного образчика доморощенной литературы. Аве!

“Предельно честно и, по возможности, откровенно”, — думал я, зачиная сей труд. А раз так... Ни о какой книге и речи быть не могло. После (примерно) семи тем номера подряд, я почувствовал себя, мягко говоря, опустошенным. Впереди как раз маячило лето, полное солнечного тепла и соблазнов: половина “полтинника”, встреча клана Ван Дер Мачбеттеров и “Сауза” без “Короны” — песо на ветер! Было принято неофициальное решение минимизировать работу, одновременно доведя уровень развлечений до неприличных объемов. И вдруг — телефон: “Саша, привет. Есть дело”.

Впереди как раз маячило лето, полное солнечного тепла и соблазнов: половина полтинника, встреча клана Ван Дер Мачбеттеров и “Сауза” без “Короны” — песо на ветер!

I’m the monster’s mother

Для начала — общие домыслы, формулировка задачи. Перевод сочинения, подобного “Diablo II Official Strategy Guide”, на наш могучий и богатый — занятие не для слабонервных. Требуется определенное гражданское мужество, море изобретательности и хотя бы некоторое представление о местных обычаях. Потому что литература для игрока западного и для оглоеда отечественного, хардкорного, есть два совершенно непересекающихся жанра.

Как известно, русский человек, на чистой интуиции, понимает компьютер гораздо лучше, глубже, тщательнеЕ — хотя многие граждане видели это порождение иностранной технологии только в рекламных врезках бесплатных газет. Для заграничной же целевой аудитории “Путеводителя” необходимо прежде всего снять с поверхности сладкую пенку, тщательно разжевать, оставив только указанные на этикетке витамины, и положить в алчно открытый ротик. От автора требуется трепетная нежность и мягкая округлость формулировок. Троглодиты родные взращены на пиратской продукции, к которой, как известно, не прилагается ни описаний, ни подсказок. Варварство, конечно, зато легко в бою. Издание книги для таких проходимцев должно сконцентрироваться на одной цели: двинуть, и побольнее, заранее критикански настроенному читателю в зубы. Чтобы тот, придя в сознание от крепкой затрещины, широко улыбнулся и воскликнул: “Классно. А ведь я этого не знал!”. Этакая адаптация свода законов Дикого Запада, почерпнутых из трудов Джека Лондона и вестернов с Клинтом Иствудом.

Как вы понимаете, ни одну из вышевыписанных крайностей мы себе позволить не могли. С одной стороны, удаляться слишком далеко от исходного текста нельзя. Лицензия строит гримасы, угрожает триадами и требует обратного перевода на американский. С другой стороны, бюрократическая бумажная буря выглядит жалкой по сравнению с трогательной слезой разочарованного читателя, не нашедшего для себя ни одного теплого слова в “Путеводителе”. После военного совета близ



Донского монастыря было принято стратегическое решение: фольклорные главы, касающиеся квестов (3 гл.), общих описаний одиночной (1-я) и многопользовательской игры (5-я), должны оставаться близкими по содержанию к оригиналу. Четвертая, чисто статистическая глава, вообще не может подвергаться обработке, по определению. А вот вторая...

Поле битвы — вторая

Единственное настоящее оправдание существованию “Путеводителя” заключается в описании всех 150 умений и заклинаний персонажей Diablo II. Изюминка: стиль подачи информации. Действие каждого трюка талантливой пятерки героев детально описывается. По возможности, указываются достоинства и недостатки приема, рекомендации по практическому применению и оценка эффективности. Здесь же дается статистика по всем двадцати уровням развития скилла. Удобно, оригинально, расширяет кругозор. НО.

Для начала, испугал размер одной-единственной главы — примерно в два раза больше, чем мой средний ежемесячный вклад в лучшее из печатных изданий, .EXE. Успокаивая себя классическими доводами вроде “это всего лишь перевод”, я поборол свою всепоглощающую лень, зарекся воспитывать дальше любимую Sorceress, плотно затянул окна тяжелыми шторами — чтобы не видеть яркое летнее солнце. Ха! Если бы за моими самоотверженными (отвергнуть снейк, дачи, ночные вылазки, дневные купания, друзей, пищу, сон, все-все-все!) наблюдали умудренные опытом японцы, они бы обязательно тихо и глубокомысленно заявили: “Утка на спине лук-батум несет”. И были бы правы. Не знаю, какой именно смысл вкладывают в эту поговорку жители Востока, но Blizzard наставила рога всем локализаторам.

...уже изданная в Штатах бешеным тиражом и разосланная читателям книга содержит феноменальное количество критических ошибок!

Кто мог предположить, что они вздумают еще раз ГЛОБАЛЬНО отредактировать тексты трех самых больших глав, причем сделают это уже после рассылки якобы “финальных” исходников книги?! Аккуратно откладываем в сторонку планы на отдых и начинаем подчищать. ББ, который осуществляет финальную, чистовую, правку “Путеводителя”, ведет себя ангельски. То есть угрожает двинуть молнией и низвергнуть в ад. Я его понимаю. Он теряет веру в людей. Мы оба не понимаем, что творит Blizzard!

Потому что уже изданная в Штатах бешеным тиражом и разосланная читателям книга содержит феноменальное количество критических ошибок!

Так, сверяя с онлайновыми материалами по Diablo II наш “Путеводитель”, открываем исключительно интересные факты: к примеру, Static Field от Sorceress отнимает не треть, а четверть HP противника. И т.д. и т.п. в том же невозможном духе. Больше всех досталось Паладину. У него отчаянно переврaны каждые два скилла из трех! Неверно указывается расход маны, мутирует эффективность заклинания или даже список полезных функций умения...





Делаем следующий заход: вторая сквозная переработка немаленького текста. Закрываем глаза на готовый штатовский экземпляр путеводителя, еще вкусно пахнущий типографской краской, и описываем скиллы практически вручную, опираясь на постоянно обновляющиеся ресурсы Интернета и собственный боевой опыт. В конце концов получается, что два издания, американское и русское, объединяет лишь обложка и лого фирмы BradyGames, получившей лицензию на описание продуктов Blizzard. Наш вариант точнее, глубже и интереснее оригинала. Качественнее. Потому что читательский уровень, уровень подготовки, гораздо более высок. “Западную” книгу в дословном переводе у нас будут читать только в младшей группе детского сада — чтобы дети быстрее заснули. Любопытно, правда? Ощущается характерный для нашей страны снобизм: мы любим иностранную поп-культуру, но в то же время относимся к собственной приязни с известной долей презрения.

Таким образом и трешевые овцы, и интеллектуальные волки находятся в состоянии полного покоя, даже некоторой сытой меланхолии. Хотя хинт-буки приходится изрядно переделывать!

ПохВААЛьная расторопность

Ну а пока мы проводили эксперименты по взращиванию “Путеводителей” в условиях капризного российского лета, Дьявол и компания жили своей собственной жизнью. Проблемы с Battle.net-серверами оставались по-прежнему нерешенными, а новые патчи нанесли удары по некоторым, уж слишком убийственным заклинаниям. На этот раз под мясорубку попали Corpse Explosion Некроманта и Whirlwind Варвара. Варварам вообще не везет в последнее время.

В частности. Вы, скорее всего, слышали информацию о зашитых в исходную Diablo II персонажах Assasin и Druid. Их описания лежали внутри программных ресурсов продукта почти в явном текстовом виде. Месяц назад мы не решились опубликовать новость о подобном открытии — слишком рискованно, похоже на “утку”. К счастью, нет. Буквально на днях Blizzard в торжественной обстановке заявила о работе над пятым, по-настоящему заключительным актом Diablo II. В игру вводятся те самые Assasin (*жен.*) и Druid (*муж.*), сбежавший из-под карающего меча Ваал терзает поселения Варваров. Снова веселье, снова повод пройти четыре изначальных акта, но уже новыми героями.

По желанию Друид способен превратиться в волка, медведя или кондора. Каждая инкарнация дарует ему особые качества: силу, выносливость.

Детали? Пожалуйста. Ваал здорово рассердился, все-таки потеряв своих братишек. Изъяв из рук смертного собственный Soulstone, злобный божок отправляется мстить, выбрав для этой цели ближайшее поселение, прибежище уже знакомых нам героев, Варваров. Те отчаянно обороняются с помощью всевозможных хитроумных военных тактик и “примочек”, вроде ловушек и катапульт. Авторы проекта, все та же отменная команда Blizzard North, надеются произвести впечатление даже на самых бывалых. Чем? Зрелищными батальными сценами в духе вымирающего киножанра “пеплум”. Варварское поселение (горы, снег, глубокие пещеры) в пятом акте находится под тяжелой осадой, выращенные на скорую руку Ваалом монстры атакуют волнами, сметая, по возможности, все и вся. В ответ плохиши получают гигантские, снаряженные огнем и ядом метательные снаряды. Причем варварские катапульты управляются искусственным интеллектом и никак не зависят от игрока. Как известно, артиллерию, особенно тяжелую, следует опасаться как вражеской, так и союзной стороне. Элемент случайности, риска, добавляет пряный вкус приключениям, не так ли?

Ну и, разумеется, новые герои. На первый взгляд, Друид кажется более интересным. Кроме обычных атакующих заклинаний и использования питомцев-зверят, у лесного мага есть одно небезынтересное качество. Он умеет менять форму! По желанию Друид способен превратиться в волка, медведя или кондора. Каждая инкарнация дарует ему особые качества: силу, выносливость. Скорее всего, варианту кондора будет разрешено летать, а значит, быть менее уязвимым для атак. Как обычно, разработчики не желают вдаваться в детали, но возможный ход развития характерных черт оборотня предугадать несложно.

С Убийцей, Assasin’ом, чуть скучнее. В плане боевых качеств это Monk из Hellfire, аддона к первой Diablo. Восточные приемы рукопашного боя, удары ногами, броски. Две другие специализации включают в себя так называемые Shadow Disciplines, способность давить врагов интеллектом, и Traps, тонкое искусство организации ловушек. История с ловушками уже хорошо известна благодаря одному из персонажей дьяблообразной Nox — где затея полагающегося на засады и ловушки героя с треском провалилась. Осилит ли задачку Blizzard? Увидим к лету следующего года. А пока: Hell, Hardcore, Battle.net. Все прелести Diablo.



Вполне возможно, что обложка книги будет выглядеть именно так





— ПОДОЗРЕВАЮ, ИГРА НАЗВАНА CARMAGEDDON СОВСЕМ НЕ ЗРЯ.

БОЛЬШЕ красного!

Дорогами кармических воинов

Подозреваю, игра названа Carmageddon совсем не зря. Типичное "молочными чернилами и между строк": можно произнести "Кар-магеддон", но многие предпочитают "Карма-геддон". То есть Карма-капут, Карма-кома ©...

А ведь карма — такая эссенция, шутить с которой ну совсем не стоит. Любые ее апгрейды отразятся лишь на судьбе следующей инкарнации, но уронить карму можно когда угодно и сколь угодно быстро — было бы желание. Например, если сделать игру о том, как одни люди, обладатели автомобилей, давят других людей, свободно разгуливающих по округе, ничего хорошего не получится. То есть миллионы глупых человеков по всему миру обязательно и с радостью купят греховное творение, будут в него рубиться днями и ночами, забывая защищать Тибет, китов, белохвостых орланов и скорбеть о кончине доисторической птицы дронт.

Но не стоит поддаваться панике! В редакции Game.EXE все, кроме бородатого архиоптерикса ПэЖэ, чистоплотно заботятся о состоянии кармы — вашей и нашей. Когда вышеупомянутый вредный старикан начинает играть в свои квейки, мы надеваем розовые очки и вставляем затычки в уши, дабы не видеть и не слышать, не воспринимать исторгаемые компьютером миазмы. В случае с Carmageddon: TDR2000 было еще хуже: человеколюбивый ББ мгновенно издал и опубликовал в пределах дорредакции ограниченным тиражом приказ, строго запрещающий всем сотрудникам пользоваться личным автотранспортом еще по крайней мере месяц. Вплоть до выхода октябрьского .EXE в свет.

Почему он такой? Да потому что новый Carmageddon нынче тема номера. Причем сразу по двум причинам. Во-первых, чтобы все воочию узрели злокозненность этого электронно-развлекательного исчадия ада и отвернулись от него. Ну а во-вторых, модные журналы настаивают, что самый-самый цвет осени-2000 — кроваво-красный.

Спрашивается: ну чем мы хуже Vogue?

Александр "сКар-ма" ВЕРШИНИН

Рисунки Пита Ламби (Pete Lumby).



Максимальный УЩЕРБ



Следующая инкарнация — шестиколесная

Масса СКАР



— Я СЕРЬЕЗНО ПОДУМАЛ О ТВОЕМ БУДУЩЕМ, ДЖИВЗ..
— НЕУЖЕЛИ, СЭР?
— ИМЕННО ТАК. И ЗНАЕШЬ ЧТО? ОНО СТАНЕТ ПРОДОЛЖЕНИЕМ ТВОЕГО ПРОШЛОГО.
— СПАСИБО, СЭР.

Сэры, я все больше укрепляюсь во мнении, что Carmageddon — это образчик отменного английского юмора. Не хотите ли расплющить педестриана, сэр? Простите, сэр, но мне кажется, что он все еще моргает левым глазом. Я не хотел бы вас прерывать, но вон тот джентльмен, полисмен, вероятнее всего, как раз собирается разнести ваше авто вдребезги своим огромным шестиколесным лимузином, сэр. И кстати, сэр, у вас есть три минуты и двадцать секунд, чтобы спасти мир, сэр.



Новый проект серии Carmageddon идеально укладывается в образ типичного уроженца Британской империи. Главное — относиться с иронией к собственным достоинствам и хоронить их при первом удобном случае. В этом The Death Race 2000 заткнет за пояс и Джеймса Бонда, и даже труппу "Монти Пайтон" в полном составе и при регалиях. Ну разве кто-нибудь, кроме англичанина, может сначала сделать превосходную, сбалансированную, динамичную, агрессивную, крайне аддиктивную концептуальную игру, а потом взять и превратить готовый к триумфу релиз в аркадную гонку-с-чекпойнтами! Третью инкарнацию Carmageddon переплюнул разве что великий шутник лорд Джордж Гордон Байрон (вы его не знаете, он жил чуть раньше), который в своей решимости бороться за свободу Греции подхватил лихорадку и умер, загубив тем самым одного из величайших поэтов Туманного Альбиона. Себя. Господа, познакомьтесь с очередным гениальным ребенком знаменитого островного государства, Carmageddon: The Death Race 2000.

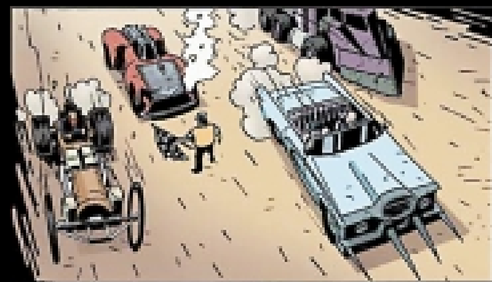
(Но это не весь юмор, господа. Ведь настоящей родиной "Кармы-3" в последний момент оказалась Австралия. Да-да…)

Show me some respect!

Англичане и примкнувшие к ним американцы называют австралий-

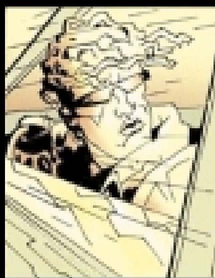


Это "перекати-поле" способно колесить с совершенно невообразимыми скоростями. Как повезет. А некоторые старшие товарищи играют беднягой в футбол. И иногда в водное поло.



цев “aussies”, держат за веселых, добрых, но бестолковых парней. Почему английская SCi отказалась от сотрудничества со своими земляками из Stainless Software, выпившими в свое время первые две “Кармы”, не знает никто. Так или иначе, но издатели предпочли, чтобы третьей частью проекта занимались люди новые, посторонние. Следуя все тем же традициям доброго английского юмора (настоящая тема номера, а?), SCi выбрала малоизвестных, практиковавшихся до того лишь на... кхм... Gameboy и PlayStation (см. .EXE-досье на Torus Games) австралийцев. И в этом есть свой резон, не так ли? — на австралийском (см. .EXE-справку о континенте Австралия) флаге до сих пор присутствуют британские мотивы, на материке господствует левостороннее движение, а австралийские граждане используют в своей бытовой речи (да и в небытовой тоже) тягучую южную версию великого и могучего английского языка. В конце концов, не так далеко от этих мест аборигены съели капитана Кука, англичанина, искателя приключений и, несомненно, джентльмена.

Как и следовало ожидать, тут же проявились отличия в подходах к игрострою. На психику жизнерадостных австралийцев никогда не давил своим мрачноватым готическим обаянием огромный город Лондон. Построенные дизайнерами Torus Games уровни-карты гораздо более открыты, в них больше неба и простора. Засилью крыш и серых скал небоскребов наконец-то пришел долгожданный кирдык (см. перевод с узбекского в .EXE-толмаче). Впрочем, крыши есть, но невысокие. Улицы прямые, почти везде геометрически правильные. Много холмистых лугов, гористых пустынь и фьордистых береговых линий. Карты тематические. То мутировавший Голливуд, то нефтеносные пустыни Востока, то останки большого города. Общая идея: автомобиль вездесущ. Там, где нельзя проехать, что само по себе редкий случай, можно проползти, протиснуться, проплыть или, в самом крайнем случае, пролететь. На карте физически не существует недоступных для водителя мест. В общем, логично.



Ведь Австралия, если разобраться, островок маленький, здесь тоже не существует белых пятен, куда не ступала нога человека, пусть даже это была осторожная босая ступня бушмена.

Hands up! Hands up! Who wants to diiiiie?

К счастью, за развитием плода внимательно следили большие белые братья с берегов Темзы. Они позаботились, чтобы из нашего старого знакомого, Макса Ущербного (Max Damage), не сделали аборигена, друга коал и кенгуру. Четкая установка — счетчик раздавленных педестрианов, счетчик разбитых в усмерть противников, счетчик намотанных кругов, счетчик времени — осталась неизменной. Разработчики могли лишь слегка трепыхаться в обозначенных пределах. Чем они и занимались, увлеченно и самозабвенно.



Сидят люди в модном заведении, расслабляются и даже местами эстетствуют (пьют русскую водку, короче). А здесь такая красная неприятность!

Вспомним бабушек и дедушек TDR2000. Легендарная кащенковская первая “Карма” славилась исключительной ненавистью к чекпойнтам, компенсируя отрицательный заряд глубокой приязнью к автомобильным баталиям. За это Carmageddon отчаянно любили, за это он стал классикой, настоящим могиканином. Вторая часть игры, Carpocalypse Now, слегка сместила приоритеты в несколько спортивную сторону. Полученная смесь кольцевых гонок и воздушной акробатики с тикающим временем-бомбой за пазухой, скажем прямо, была далека от совершенства. Слишком много прыжков, слишком мало времени. Непростительное насилие над личностью Максика!



— ПРЕМИИ ЗА ДЕБОШ СНИЗИЛИ ДО РАЗМЕРОВ СТУДЕНЧЕСКИХ СТИПЕНДИЙ.

Хитрые Torus-австралийцы не стали повторять уже существующие варианты, они еще больше сместили баланс в сторону гонок, прочь от активного сталкивания железных баранов лоб в лоб. В большинстве случаев на тянитолкаев просто нет времени! В каждом, повторяю, каждом заезде безжалостно работает секундомер. Дизайнеры миссий скрупулезно отсчитывают время по секундам — прямо в дрожащие от избытка адреналина ладошки водителей. Если они захотят, вы будете исправно бегать по кругу, по-собачьи вывесив язык и испуганно вздрагивая на каждом щелчке метронома.



.EXE-досье

TORUS GAMES
www.torus.com.au

Torus Games основана в 1994 году, живет в Австралии, в городе Мельбурне, располагает почти двадцатью постоянными сотрудниками — программистами, художниками, дизайнерами. Carmageddon: TDR2000 стал пятнадцатым и самым престижным проектом компании. До этого Torus Games выпустила одиннадцать игр для... кхм... Gameboy, одну для... кхм!.. PlayStaion и две для ПК. Обе последние абсолютно неизвестны: Dick Johnson V8 Challenge и Squatter: The Classic Australian Game. На “платформе” Gameboy Torus Games прославились портом небезызвестного проекта Duke Nukem (не 3D!).

Больше красного!
Carmageddon: The Death Race 2000

Night time turns people into animals

Как удержать невоспитанного водителя, вроде изукрашенного шрамами (скарами, конечно) Макса, на поводке чекпойнтов и в послушании? Давайте взглянем на теорию Carmageddon. Выиграть заезд можно путем выполнения ряда негуманных операций. Безжалостно и расторопно передавить всех педов (раз!), методично расколошматить всех коллег-автомобилистов (два!), отмотать положенное количество кругов по каждый раз все более причудливому маршруту (три). Незаконные действия исполняются под ровную капель секундомера, и когда на его небольшом экране возникает тройное "зеро", миссия считается проваленной и запускается заново. Значит, жизненно необходимо пополнять запасы времени, как это ни смешно звучит.


Момент, извините, соития. Почти сексуальное чувство — когда бампер твоего болида проминает крыло, дверь, стойку, крышу, череп его развалюхи...

Крошечные живительные секунды иногда обнаруживаются на распятых резиной телах пешеходов, они выпадают вместе с осколками разбитых лобовых стекол вражеских машин. В двух предыдущих "Кармах" мародерством можно было прожить — требовалось лишь виртуозное вождение, умение изящно подхватить с собой в дорогу, крылом или бампером, пару-тройку беспечных педестрианов. А еще лучше низвести (см. оригинального "Карлсона" от бабушки Астрид Линдгрен) какую-нибудь машину! Torus убедительно доказала: что для англичанина хорошо, австралийцу сущая смерть. Премии за дебош снизили до размеров студенческих стипендий. Что такое две секунды за виртуозное столкновение, один ремонт после которого съедает больше тысячи местных буказоидов? Издеваются, кенгуролюбы.

Глумятся, помахивая набором бонусов. Самое прямолинейное средство от временной боли — голубенькая таблетка-часики. Внутри счастье. Веселый бой курантов, обращаемых вспять. Еще один комплект знаменитых двенадцати ударов на Новый год. Прочие бонусы способствуют борьбе с тикающим врагом лишь косвенно. Рассмотрим, например, подарок для педов, специальный пехотный (противопехотный — пожарная машина призвана разжигать пожары, а не тушить!) огнемет и молниемет. Оба девайса с удовольствием, на ходу, в массовом порядке уменьшают популяцию двуногих, четвероногих и прочих неколесных существ на карте. Особенно хороша молния, обожающая шокировать сразу нескольких педестрианов, возвращая вам не жалкую пару, а ощутимые 10-15 секунд за один-единственный выстрел.

Все козыри на руках дизайнеров. Вы в добровольно-принудительном порядке будете выполнять их команды: "бежать по кругу", "охотиться", "апорт". Если им захочется, они разложат на этапе нужные для регенерации времени бонусы, и вы сможете потешить себя охотой. С другой стороны, не сделав этот жест доброй воли, они непременно заставят вас последовательно отмечаться на каждом чекпойнте, а это единственное место, где в обязательном порядке выдают еще несколько игровых секунд! Так приручают волков. О да. Обещаю: вы будете выть, скрежетать зубами, но обязательно сломя голову понесетесь к следующему пункту выписывания время-тары. Более того, в определенный момент вам понравится и вы подумаете: "А она хороша, эта "Карма"-гонка!".


— ТАК ПРИРУЧАЮТ ВОЛКОВ. О ДА. ОБЕЩАЮ: ВЫ БУДЕТЕ ВЫТЬ, СКРЕЖЕТАТЬ ЗУБАМИ, НО ОБЯЗАТЕЛЬНО СЛОМЯ ГОЛОВУ ПОНЕСЕТЕСЬ К СЛЕДУЮЩЕМУ ПУНКТУ ВЫПИСЫВАНИЯ ВРЕМЯ-ТАРЫ.

Unbelievable!

Мысль сама по себе сугубо революционная. Проект Carmageddon никогда не мог претендовать на титул гоночной аркады или симулятора. Да, одной из визиток серии всегда являлась серьезнейшая физическая модель — на пару с самой комплексной системой разрушения и деформации автомобильных кузовов. Но слова "гонка" подразумевает желание и умение компьютерных оппонентов кататься по определенному маршруту. Причем наперегонки. В TDR2000 они успешно справляются с этой нехитрой задачей, не забывая как следует мутузить друг дружку, вас и полицию.

Скорее всего, именно на данном пункте рассуждений в Torus снова проснулась гордая кровь британских предков. "Карма-3", пробыв гоночным симулятором несколько жалких минут, превратилась в настоящего инвалида от мира симов. В насмешку, гэг! Потому что если поставить перед собой такую задачу и приглядеться, откроется следующий забавный факт: ваши соперники нарезают гораздо больше кругов, чем исповедует настенный календарь. Они вообще не следят за собственными достижениями! Круги нарезаются бутафорски, для виду — дабы в любой момент напряженной (только для вас, сэр) гонки со временем вы могли бы удовлетворенно обставить (обогнать, сделать) кого-нибудь. Самоутвердиться. Причем тот факт, что "обиженный" парень делает уже третью норму кругов, никого не волнует. Соревнование помпезно закончится блестящей победой Макса, как только ваш болид достигнет последней точки четвертого круга. Слава победителям.

А тем временем австралийцы продолжают испытывать на нас свои английские замашки. Вы только посмотрите на дизайн трасс! Хотя бы одним глазом (помнится, второй у Макса был подбит: см. фотографию водителя в .EXE-портофолио). Так вот. Этим самым невооруженным органом зрения отчетливо видно, что. Всегда

можно срезать. Нет, термин "срезать" явно слабоват для третьей "Кармы": монструозно опозорить. AI послушно следует всем без исключения изгибам трасс, скорее всего, повторяющих замысловатое (и ровным счетом ничего не означающее) хитросплетение авторских извилин. Хотя отчетливо видно, что стоит повернуть направо, затем налево и неторопливо прокатиться по короткой прямой — как вы достигнете чекпойнта. Компьютерные болванчики окажутся здесь только через несколько десятков секунд — после ряда бессмысленных приключений вроде прыжков через реки и пропасти, скоростных ралли по местным хайвеям и кровавой борьбы с полицейскими заслонами. Алле-оп!

Bonus for artistic impression

Совершенно верно, артистичности авторам "Кармы" не занимать. The Death Race 2000 уютненько расположилась на девяти огромных картах, восемь из которых содержат по шесть миссий. Именно "миссий". Carmageddon 3 вооружен неким подобием сюжета, а значит — и уникальными, доступными только в Campaign-режиме заданиями.

Гонки и миссии чередуются, идут через одну. И если в первых разрешается немного пошалить, подраться, раздавить кого-нибудь, растянуть время заезда, то в сюжетных заданиях царит армейский порядок. Орднунг! Дополнительные секунды начисляются только в случае точного выполнения хозяйских требований. А именно: в подворотне не пить, старушек не обижать и, как всегда, белое не надевать. Выполнил поставленную задачу — получай новую порцию панорамных видов этапа, текстовые указания и, максимум, пару минут утекающего сквозь пальцы времени. В основе своей почтовые "FedEx"-поручения проложены красивыми скриптовыми сценками, указывающими цели и мотивы последующего дела. Максу приходится постоянно утверждаться на новом месте, обнаруживать пути побега и пытаться их реализовать. Схема снабжена неуклюжим бормотанием о термоядерной зиме, изолированных от внешнего мира городах-тюрьмах, байками о зомби-мутантах и желании нормальных людей сбежать из мест пожиз-



.EXE-читы (давить!)

Запомните, легкие пути не способны поднять вашу карму. Но мы также не уверены, ускорит ли использование читов ее падение (после смертельной дозы греха, полученного посредством Carmageddon)... Так или иначе, вот некоторые коды, способные облегчить жизнь кармического воина.

Внимание! Все чит-коды опробованы и работают на UK Zombie-версии игры.

Для активации чит-кодов придется потрудиться и поискать на клавиатуре кнопку "тильда", она же "~". В материализовавшейся консоли торжественно наберите **hereComesTrouble** — без всяких предварительных знаков препинания и соблюдая правила расстановки заглавных литер. Чит-код пишется непосредственно сразу после того, как The Death Race 2000 отреагирует на ваш взлом следующим неадекватным образом: "Would you like to play a game? How about global nuclear war?". Кстати, это цитата из одной известной фантастической повести. Отправьте в редакцию .EXE письмо с названием рассказа, откуда авторы "Кармы-3" позаимствовали эти строчки, — и вам обеспечен роскошный сюрприз, прямиком из Австралии. Нет, это не утконос.

Итак, в игровом меню, сразу после **hereComesTrouble** можно набрать **openLevelsGuv**, тем самым открыв доступ ко всем этапам "Кармы".

Остальные чит-коды используются уже в самой игре, после вызова консоли и активации чит-кодов известным вам образом.

Adventure — совершенно безумная текстовая ролевая игра внутри вашей любимой "Кармы"! Когда устанете от ролевых приключений, наберите **exit**.

setCar XXX — выбор автомобиля. Вместо XXX подставьте одно из следующих названий:

Bumblybee	Garbo	PanVan	TrobRod
Cainnie	GolfCart	RubberDuckie	Vlad
Charger	GreenCusher	Semi	Vulture
Cop_Inteceptor	hold-on	Shark	witchDoctor
Copcar	Hummer	Space Host	Wraith
Corvette	Interceptor	Sparrow	TheChef
Drag_u_lar	Jadead	Starsky	Limey
DubDub	KingMerc	Supressor	TheWheel
Eagle4	machine	The_Beast	Knave
electric_blue	McKilem	The_Tank	Ka
FemmeFatel	Mighty_Muff	TNTUte	The_New_Supressor
Fortress	MineTruck	ToeCutter	
Funnycar	Mustang	tow_meister	

cash — 10000 в местной валюте. Hay!

invincible — бессмертие. Как у горцев, только без заморочки с головой.

lastlap — ...и у вас будет вид, будто вы уже отмотали три круга и теперь помпезно входите в заключительный вираж.

lastcheckpoint — для окончания гонки осталось пересечь лишь один, самый последний чекпойнт.

makeai XXX — материализация соперника на машине XXX прямо перед вашим носом.

ai on/off — вкл./выкл. искусственного интеллекта, управляющего автомобилями. Педестрианов так не заморозить!

peds on/off — расстановка по местам/уборка педестрианов.

powerups on/off — тот же фокус, что и с педами, только теперь речь о бонусах. Но зачем убирать бонусы? Без них скучно.



Больше красного!

Carmageddon: The Death Race 2000



Прошу занести в протокол: быть внизу гораздо удобнее! Тот, что сверху, провисает на вашей крыше — и делай с ним, что хочешь.

ненного заключения. Старая песня о главном, короче.

Зато финал каждого куплета звучит по-новому. Разработчики "Кармы" исхитряются придумать каждый раз новый вариант развития классического сюжета "Побег из Лос-Анджелеса" с незабываемым Змеем Плискиным. Глухие стены тюрьмы то проламываются гигантским механическим кинг-конгом, то в качестве переправы-трамплина используется самый большой из уцелевших небоскребов. Который вам приходится свалить, словно это большое бетонное деревце. В патриотическом порыве к свободе и равенству вы даже способны починить старую баржу и устроить настоящую бойню на территории секретной военной базы. А как роскошно обставлены некоторые этапы — загляденье! Лидером редакционного хит-парада уже который день остается то самое гнездо мутировавших вояк: красивые извилистые дороги, по которым колоннами ползут вражеские танки и бронетехника, над которыми летят бомбардировщики времен второй мировой, непрестанно поливающие ваши позиции легкими фугасами. Рай на Земле — для тех, кто понимает в истинных житейских ценностях.



— ДЕВИЦЫ СГИБАЮТСЯ В ТРИ ПОГИБЕЛИ И ПРОСИТЕЛЬНО ВЫТЯГИВАЮТ ЛАДОШКИ В ВАШЕМ НАПРАВЛЕНИИ: "НЕ НАДО, ДЯДЕНЬКА!". НАДО, СЛАДКИЕ!

Ну а кто не понимает, обязательно будет беситься. Времени мало, карты большие, запутаться очень легко. Кроме того, дизайнеры игры являются горячими поклонниками многоэтажности уровней (вы знали, что в Японии нет четвертых этажей, хотя движение правильное, левостороннее, как в нашей любимой Англии? Читайте об этом... А, можете не читать!). Допустим, вы успеваете добраться до обозначенного на карте места — и там, на месте, вас ожидает сюрприз. Из числа "нога попала в колесо". Например, вы понимаете, что ехать надо было по навесной скоростной автостраде, начинающейся в противоположном углу города. Или же пункт назначения наглухо законопачен в крепком на вид бункере, забраться в который можно только через систему подземных туннелей. Разумеется, въезд в подземелье приходится искать методом научного тыка — каждый раз проигрывая по времени, начиная заново, снова проигрывая. Развлечение не для слабонервных, но это хоть не тарзанообразные прыжки по крышам из второй "Кармы".



У городского автотранспорта проблемы. Torus Games ввела гражданские автомобили лишь для того, чтобы крутые парни могли задавать цивильным перцу!

Чувствуешь спинным мозгом: ребята из Torus много играли в Driver. Характер заданий очень похож, быстро и безопасно добраться в другой конец города, доставив посылочку вовремя. Не учли одного: в Driver можно было открыть общую карту города и спланировать маршрут заранее. Тактический момент! В TDR2000 ничего предсказать невозможно, немыслимо. Никогда не знаешь, какой мост окажется сломан и в какую сточную трубу надо нырнуть, чтобы благополучно добраться до места. Иногда ситуация искусственно усугубляется. Помните ту миссию в Driver, где требовалось срочно перегнать начиненный взрывчаткой грузовичок в соседний район города? А от любого столкновения или даже экстренного торможения бомба детонировала? Буквально на второй же карте новой "Кармы" обнаруживаем точно такое же задание! Поразительная беззастенчивость. Carmageddon 3 — оплот мирового дзен-буддизма, его гордый британский дух и австралийская адаптация. Интернациональная религия вредоносного характера.

What a punt!

Дальше все просто. Как кровь (см. .EXE-примечания о "зомби"-версиях



.EXE-примечания

Официальный релиз TDR2000 состоялся 1 сентября (речь о Великобритании). В продажу была выпущена "зомби"-версия игры, где анимация и спрайты людей, а также красная... гм... кровь были заменены на кривляния зомби! Почему так? Во избежание проблем с цензурой и законом, трепетно беспокоящихся о не-пропаганде "анимированного насилия". Кровь стала зеленой. Но мы ведь знаем, что она красная! Мы хотим, чтобы она была красная! Красное — это модно. Поэтому, если у вас есть Интернет-доступ, вы можете скачать неофициальный патч (16 Мбайт), заменяющий обезьяноподобные фигурки монстров на приличных пешеходов. Вот адрес: ftp2.3ddownloads.com/pub/telefragged/tt/dtd/tdr2000/cfc_uk_blood_patch.exe.
Внимание! Game.EXE не является хозяином данного FTP-сервера и не отвечает за сохранность указанного файла!

игры). Старичок Eagle сочного красного цвета с зубастым гребнем на крыше, три класса наворотов: сила атаки, крепость брони, мощность движка. От последней напрямую зависит максимальная скорость и темпы акселерации. Примечательно, что апгрейдами невозможно приравнять, скажем, седельный тягач “Петербилт” к слегка подтюненному “Макларену F1”. Можно докупить дополнительные слоты и установить в них еще порцию бонусов, но грузовик никогда не будет разгоняться так же бодро, как болид “Формулы-1”, а спорткар скорее развалится сам, чем отделает полицейскую машину, — так, как это ответно получается у тягача. Про танк и карьерный самосвал вообще вспоминать страшно. Чудовища, слонопотамы и б(к)армаглоты.

Педестрианы, эти жалкие тушки, вдруг решили оказывать сопротивление. Представляете, они кидаются молотофф-бутылками (с горючей смесью)! Наверное, это воплощение ольстерских ирландцев, которые, как известно, ненавидят оранжистов в частности и граждан Великобритании вообще. Их бунтарский дух стал даже излишне крепок: педы взяли моду не умирать после первого красивого наезда, наскока или напрыга. Да, они смачно плюхаются в сторону, поливая окрестности кетчупом своих внутренностей, истерично сучат конечностями, требуют вызвать ухо-горло-носа или проктолога. Не верьте им, это отвлекающий маневр. Они и не думают умирать, поделившись с вами, благородным рыцарем руля и акселератора, парой секунд и содержимым бумажника. Нет! Как только вы теряете бдительность и отворачиваетесь, педестрианы бодро вскакивают на оставшиеся при них ручки-ножки и торопливо ковыляют прочь. Поразительная наглость. Приходится тратить дефицитные секунды на финальное успокоение. С другой стороны, иногда так приятно остановиться и понаблюдать за триумфальной реакцией на собственное появление. Педы начинают взволнованно вздымать ручки к небу, девицы сгибаются в три погибели и просительно вытягивают ладошки в вашем направлении: “Не надо, дяденька!”. Надо, сладкие! Ведь некоторые, считающие себя самыми умными, распластываются, стоя на цыпочках, по ближайшей стенке и не дают себя задавить. Вольнодумство давить. Аниматоров и специалистов по AI из Torus Games сначала премировать за отменно исполненную работу, а потом задавить. Дааааавить! Как пасту в тюбике, как мух в супе, как редакция .EXE давит мецкаль (см. Mezcal — с лимоном, солью и червячком голубой агавы).

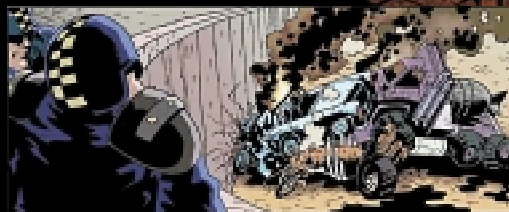




В угол-на нос-на предмет. Только в автомобильном варианте. Бампер-колесо-стена. КРОВИЩА так и хлещет. Жаль, не видит ПэЖэ…

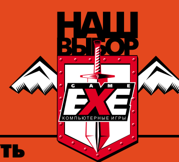
Out of time

Так что же верно: на “Карму” нет времени или “Карма” вне времени? Конечно, второе. Изобретенный Stainless Software рецепт практически бессмертен, он стоит в одном ряду с Quake, Civilization, WarCraft и прочими богами игрового Олимпа. Torus умудрилась одновременно сохранить уникальную атмосферу оригинального хита, исправить ошибки второй части Carmageddon и, разумеется, привнести кое-что новое, свеженькое, ранее не давленное. За эти заслуги в нее вкладывается почетный ваучер “Наш выбор”, а мы начинаем готовиться к визиту давительной вежливости в Австралию. Жаль, МОК наотрез отказался перенести Олимпиаду-2000 на более поздний срок — чтобы редакция .EXE могла раздавить сразу двух зайцев. Нет, тысячи зайцев, миллионы зайцев! Ничего, мы подождем. Потренируемся опять же. И вам настоятельно советуем.



— В ПОДВОРОТНЕ НЕ ПИТЬ, СТАРУШЕК НЕ ОБИЖАТЬ И, КАК ВСЕГДА, БЕЛОЕ НЕ НАДЕВАТЬ.

Carmageddon: The Death Race 2000



Жанр	Action Driving Simulator
Сайт игры	www.carmageddon.com
Разработчик	Torus Games www.torus.com.au
Издатель	SCi www.sci.co.uk
Сложность	средняя
Графика	4,5
Звук	3,5
Музыка	5 (Who wants to die?!)
Сюжет	4
Управление	5 (без руля)

Суть

Тихий, исключительно мирный, почти детский симулятор футуристического автомобиля. Чинные буржуазные путешествия на дорогие курорты, водительская вежливость и врожденная британская галантность. Все умерло. Забудьте. Давить. Плющить. Бампер в бампер. Под колесом хрустит и чмокает. Много очищенного бензина. Столбы падают. Педы шалят. Воспитать. Подавить. Раскатать. Патологичная, нездоровая игра. Аминазин внутривенно пробовали?

Интересность 4,5

Системные требования

Windows 95/98, Pentium II 266 (рек. Pentium III), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), SVGA (8 Мбайт) или Direct3D-совместимый акселератор, 8x CD-ROM, DirectX 7.0a, 200 Мбайт на жестком диске под своп-файл. Рули, джойстики и геймпады не рекомендуются. Только клавиатура!

Destination: ■ Agharta: The Hollow Earth (демо-версия)

Возвращение в Плутонию

В двадцатых годах все еще нашего века академик Владимир Афанасьевич Обручев издал замечательную научно-фантастическую книжку о Плутонии, мире по другую сторону земной коры, полом подземном царстве, где древнейшие виды животных сохранились в первозданной неприкосновенности. Страшно подумать, сколько шашлыков из филейных частей динозавров уплели ее герои, геологи с замашками сибирских охотников!

Начните чтение с этой заметки!

Если Agharta: The Hollow Earth и не самая значительная игра современности, то, без сомнения, самая красивая. Доисторические твари, одинокий герой, неисследованный мир, тяжело поражающий воображение. Ослепительному движку даже не нужны 3D-акселераторы! Подкупающее ретро предательски действует на кого угодно, а изящные загадки — вне времени. Сожалеть остается лишь об одном. О том, что перед нами лишь демо.

Маша АРИМАНОВА

С немалым удивлением узнала я, что концепция полой Земли процветает по сей день. На нее молятся криптозоологи, уже отчаявшиеся поймать озерную красавицу Несси, снежного человека или хотя бы банального морского змея. В Библии находят как минимум пять упоминаний о подземных реках, а из "Республики" Платона извлекают упоминание о Боге, сидящем в центре Земли. Еще в одном, несколько уступающем по качеству романе с полой Землей тягался сам Индиана Джонс. Тибетские буддисты говорят о подземной империи, именуемой Агхарти (что означает "подземное королевство в центре земли, где правит король мира"), а в шестидесятых на спутниковых снимках Северного полюса обнаружили огромную дыру. Словом, нездоровая сенсация налицо.

Знаменитости Удивительно, что игроделы столько времени не трогали недра Земли, прямо-таки напрашивающееся место действия научно-фантастической адвенчуры. Так было, пока о полой Земле не услышала AniWare, компания из трех веселых шведов, делавшая исключительно настольные игры. Обратившись к материалам, они оказались поражены не меньше меня. Это же золотая жила! Подземный Клондайк! Обратное Эльдорадо! Запомните эти имена: Стефан Гаднелл (Stefan Gadnell), Экхард Милз (Eckhardt Milz) и Андерс Бэкман (Anders Backman). Очень скоро они станут если не мировыми знаменитостями, то национальным достоянием. И не только в качестве первооткрывателей полого земного нутра в истории классических квестов.

Демо-версия Agharta: The Hollow Earth наконец-то появилась, я видела ее и могу смело сказать, что на горизонте показался новый гигант, не уступающий The Longest Journey. Технологии, которые использует Agharta, легки и уникальны (взгляните на системные требования); плюс это самый красивый квест нашего времени. Общая стилизация под фантастику тридцатых годов (чего стоит хотя бы заставка — потрепанная обложка копеечного приключенческого романа!) создает совершенно обезоруживающую ретро-атмосферу. Оставаясь классическим квестом, по сумасшедшей вывернутости каждого экрана и легкой, умело вплетенной аркадности Agharta может тягаться с пресловутым Heart of Darkness.

Уникумы Сама история незамысловата. Бесстрашного и безымянного пилота (любимая фраза "если ты сумел уйти с места приземления, значит, посадка удалась") нанимает прекрасная незнакомка. Он должен отыскать ее дядю, известного поляр-



Воздухоплаватель после схватки с обезьянами. Выглядит не лучшим образом, что называется, на излете. Жаль, не видно, как он приволакивает ноги!





▲ Огромный скелет, насмерть поразивший вашего корреспондента. Такой красотищи мы еще не видели.

◄ Кровожадное племя пингвинов идет по пятам. Замечу, что воздухоплаватель бегает очень шустро, но недолго — устает болезный.

ного исследователя, пропавшего во время очередной экспедиции. Над Северным полюсом компас сходит с ума, а самолет разбивается. Собственно, все.

Первая заслуга разработчиков в том, что они нашли Милза, великолепного художника, когда-то работавшего на Стивена Спилберга. Казалось бы, что можно извлечь из суровых полярных ландшафтов в недвижном "трехмере"! Унылые холмы и клеймо "нерукотворно" обеспечено. Но прежде чем в дело пошел чудесный движок Cinema4DXL, профессиональный художник изобразил мир, удовлетворяющий даже самые непомерные эстетические вкусы. А потом в три приема его перенесли в 3D. Набросили разноцветный туман, скрывающий глубину картинки; добавили отражения в воде, освещение, изумительную анимацию подвижных существ. Результат: в легкой дневной мгле красный самолетный хвост торчит вверх, и от обломков над заснеженными скалами поднимается дымок...

Отдельные локации "Агхарты" можно рассматривать в нескольких ракурсах. Меняется цвет тумана, глубина прорисовки, вид теней. Пусть в демо-версии не так много картин — увиденное бередит душу. Возле заброшенного лагеря экспедиции, к примеру, раскинулся скелет гиганта, по структуре напоминающий человеческий. Но только по структуре. Такой красоты, такого совершенства можно добиться лишь ценой большой крови, долгих, планомерных и сосредоточенных усилий. И с любого угла зрения абсолютно естественно смотрятся движения героя, идеально соответствующие каждой неровности поверхности. Зря, что ли, на середине работы к первоначальному составу AniWare добавились еще три независимых аниматора! Никаких несоответствий, нарушений во взаимодействии — и это касается не только главного персонажа.

Криптозоология открывает небесные просторы для художников со склонностью к изображению странных и небывалых существ. Честное слово, в AniWare превзошли саму Amerzone! И это при том, что главных чудовищ — гигантских насекомых, динозавров и мастодонтов — пока можно наблюдать лишь на картинках, похожих на размытые фотографии Несси, а непосредственно столкнуться нос к носу дозволяется лишь с безжалостными пингвинами и пещерными обезьянами. Они живы, подвижны. Обезьяны грациозно забивают последователя братьев Монгольфье камнями, и видно, как шевелится их серая, с подпалинами шерсть. А ведь зверюги еще снабжены некоторым интеллектом, у них есть зоны прямой видимости и слышимости. Как здорово пробираться к фуникулеру, прячась от злобных йети за бочками и пирамидами ящиков!

И это всего лишь крохотная "демонстрашка", заметьте! Иная здоровенная квестовина может позавидовать.

Мастера

От хриплого голоса летающего циника, что ведет повествование от первого лица, до уместных музыкальных вставок Agharta погружена в прошлое. При всей сказочной красоте как квест — игра вне места и времени. Камнями отбиваемся от пингвинов, банкой консервов выманиваем обезьян от подъемника. Восемь лет назад мы делали бы то же самое, но, думаю, такие ходы не стареют.

Верный друг нашего летуна, даром что четвероногий, воспринимает целых четыре команды, но и без окриков исправно действует. Шевеля носом, обследует новые территории, ползает по укромным расщелинам, толкает пустые консервные банки. Может отыскать любой предмет на картинке — ненавязчивый аминь пиксель-хантингу. В бою громко тявкает и старается схватить обезьяну за конечность. Если долго дрессировать, утратит интерес, будет вяло и апатично сидеть в уголке. Сколько счастья детям и взрослым, леди и джентльменам доставит всего лишь одна маленькая, с черными пятнышками собачонка!

Каменные дуэли демо-версии — очень славные аркадные вставки. Плавность движений, чуткость управления. Чистый Heart of Darkness в "трехмере". Неизъяснимо приятно видеть, как подбитый меткими снежными людьми воздухоплаватель эффектно ковыляет, согнувшись и едва волоча ноги.

Викинги

И это всего лишь крохотная "демонстрашка", заметьте! Иная здоровенная квестовина может позавидовать. В моментальных вспышках из полной версии нам демонстрируют чудеса: дирижабль, выплывающий из джунглей; изогнувшего шею диплодока; а самое главное — нам уже ясно, как все это будет выглядеть в действии. The Longest Journey, образно выражаясь, сквозь землю провалится.

Да и сюжет не должен подкачать. Ведь перед полой Землей склоняли выи и Жюль Верн, и Обручев, и тибетский Далай-Лама. Это гораздо лучше, чем иные миры и летающие тарелочки, это ближе к абсолютной романтике белых пятен на карте.

Эх, скорей бы увидеть Agharta: The Hollow Earth! Какую угодно — датскую, норвежскую, английскую (в последнюю очередь, к сожалению), пусть даже для этого придется выучить язык викингов. Да откройте же глаза! Оно того стоит.

Agharta: The Hollow Earth

Жанр 3D-квест

Разработчик
AniWare www.aniware.se

Издатель
IQ Media Nordic www.iqmedia.se
(в Швеции и Норвегии)

Сайт игры
www.agharta.nu

Дата выхода
Осень 2000 г. (или вроде того)

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 120, 32 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0+, SVGA, 91 Мбайт на жестком диске.

Объем файла
45 Мбайт

Суть
Приключенческий квест в стиле "ретро".

Особенности
Роскошная и очень быстрая графика, правильный подход к аркадности, отменный сюжет и симпатичная собачонка с черными пятнышками.

См. игру на нашем диске!

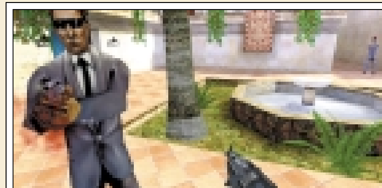
Destination: ■ No One Lives Forever (технологическая демо–версия)

Бонда заказывали?

Есть на свете поджанр игр, которого просто не могло не быть. Законы рынка не позволили бы. Ни–ко–гда. Это игры про секретных агентов. Успех Goldeneye на приставках заставил многих разработчиков взяться за напильники и точить, точить, точить зубы на жирный пирог. Даже FOX Interactive, славная своими правами на все, что шевелится, решилась заработать на многообещающем электронном развлечении и, порывшись в объемистых карманах и не найдя там подходящей лицензии, отправилась повторять чужие успехи с нуля.

Начните чтение с этой заметки!

А я ее, в свою очередь, начну с наглого заимствования из "Звездной пехоты" Хайнлайна. "Эй, вперед, обезьяны! Или вы хотите жить вечно? — Неизвестный сержант. 1918 год". Вечно, как показывает практика, хотели бы жить почти все, даже милые девушки, выбирающие шпионскую профессию. Увы, жизнь любит разрушать любые иллюзии, и название нового шутера от Monolith Productions намекает об этом довольно недвусмысленно. Жить мы будем весело, но недолго.



Господин ПэЖэ

Начали, как это и положено, с ошибки: объявили на прошлогодней E3, что главным героем будет самец. Но быстро одумались, осознали, что секс в Америке, в отличие от СССР, есть, и поменяли герою пол, устроив прежде, еще до начала серьезной работы над игрой, нешуточный поиск актрисы–прототипа. Искали "модель для игры и музу для команды". И нашли. Зовут Митци Мартин (Mitzi Martin), бывшая модель журнала Elite и бывшая же "девушка с обложки" фирмы L'Oreal, живет в Лос–Анджелесе. Что за человек?

Авто, мото, вело... А там, где "девушки с обложки" и мужественные секретные агенты, там и, пардон, мягкая эротика не за горами. И правда, никаких гор не оказалось. Будучи спрошенными об источниках вдохновения в смысле роскошнейшей музыки (а она и в самом деле великолепна, очень хорошо ложится в тему игры и, как добавочный бонус, сделана по любимой технологии фирмы Monolith, Microsoft Direct Music, а значит, динамически меняется в зависимости от ситуации в игре), монолитовцы слегка покраснели и объяснили, что очень любят и ценят европейское эротическое кино шестидесятых годов. Ну и, натурально, чтобы получить "шпионский вид", они много слушали немецкого композитора Питера Томаса (Peter Thomas) и разных итальянцев, делавших великолепную музыку к низкобюджетному эротическому кино.

Можно, я не буду комментировать? Очень хочется что–нибудь сморозить, но вы ведь и сами не маленькие, все понимаете...

Русские идут! Но оставим секс в покое и поговорим наконец об игре. Как и положено в шпионском боевике, налицо главный враг. Звать мальчугана Дмитрий Волков (а чего вы хотели? Россия — родина волковых), за неделю он ухитрился положить половину хороших парней, и единственный, кто сможет его остановить, — та самая Кейт Арчер, новичок в контрразведке, но о–о–очень симпатичная.

И предстоят ей, соблазнительной, аж 15 миссий (каждая разбита в среднем на четыре подуровня), причем кроме традиционных "убей все" будут и специальные



Героиня прекрасна и слегка печальна. Как любит повторять некто Фоменко, комментируя "Титанов рестлинга на ТНТ", "какие грудные мышцы, это что-то!". Я начинаю потихоньку сочувствовать феминисткам...

(снайперское выцеливание террористов, плавание с акулами, езда на мотоцикле и снегоходе), из коих в демо-версии щедро показали целых два вида: традиционный шутерный (два экземпляра) и одну специальную миссию, с выпадением из самолета без парашюта.

Будем честны с самими собой: ребята в фесках и охранники с АК-47 не впечатляют. Обещанный "наиумнейший AI" оказался пока чистой фикцией, перед нами лишь пара забавных скриптовых событий вроде попыток укрыться за столом или пострелять, выбегая из-за колонны (а-ля Soldier of Fortune). Заявления о возможности и даже необходимости размышления над своими действиями и прохождении игры по образу и подобию Thief, эдаким человеком-невидимкой, — еще один не более чем маркетинговый ход: такую милую дамочку, да не засечь? Да еще если она не умеет наклоняться и выглядывать из-за угла незаметно? Увольте, этого не может быть. И действительно не бывает.

Можно, я не буду комментировать? Очень хочется что-нибудь сморозить, но вы ведь и сами не маленькие, все понимаете...

Технология должна быть

NOLF — первая и пока единственная игра на движке LithTech 2.5, которым Monolith очень гордится и в массовом порядке его лицензирует. Увы, похоже, смена номера версии на пользу мотору не пошла. Как были помещения не слишком детальными, так и остались, несмотря на резкий рост системных требований. А вот тормоза, да еще какие, появились. Нет, формально, это всего лишь "technology demo", но вряд ли удастся что-то кардинально побороть. В момент перехода с одной части уровня на другую что-то подгружается и делает это столь интенсивно, что останавливается вообще все. И это очень грустно. Да и остальная игра скоростью отнюдь не блещет. И это пока только небольшие помещения — что будет на открытых пространствах я и предполагать не хочу.

Зато очень (знаю, повторяюсь), очень хорошо выполнены модели (в главной героине целых 1700 полигонов, и это чувствуется), их анимация (motion capture), а заодно и lip synching, то есть анимация губ в такт речи. Да, стиль несколько мультипликационный, но — по-доброму, не грубо. Злодей — так злодей, без дураков, усатый красавец, вынашивающий черные планы, просвечивающие сквозь его красоту. Сюжет — так сюжет, черное и белое, чуть пародийное, но цельное и стильное.

А где же мальчик?

Любопытно, я рассказал уже очень много, но так и не добрался до геймплея. А все дело в том, что его почти нет. Средненький шутер от первого лица, куча всяческих gadget'ов (штуковинок, фитюлек, прибамбасов) вроде заколки для волос, по совместительству отмычки и ядовитого ножа. К оружию — разные виды патронов: в стальной оболочке, "дум-дум", фосфорные, с цианидом и т.п. В перспективе дойдет даже до крутой техники будущего и экзотики типа робопуделя, сманивающего вражеских собак ферромонами.

Вся надежда на спецмиссии, которые только и вселяют надежду на веселую и не слишком занудную пробежку по миру шпионских тайн образца шестидесятых годов. Обещанная издателем "осень 2000 г.", скажем так, уже не за горами, ждем-с...

"С помощью револьвера и доброго слова можно добиться гораздо большего, чем только с помощью доброго слова" (Аль Капоне). А уж если в руках такое...





Мнения об игре

Джим Престон (Jim Preston) с сайта Daily Radar (www.dailyradar.com) верит, "что бы ни заменило надоевшие коричневые, серые и красные тона большинства шутеров, это будет хорошо, а уж когда оно приносит с собой цитрусовые цвета, крутейшие психоделические мультики 60-х годов и хорошее чувство юмора, мы твердо знаем, что получится нечто особое".

Джейсон Окампо (Jason Ocampo) с CNET Gamecenter.com (www.gamecenter.com) считает, что "Кейт Арчер была бы дочкой Остина Пауэрса и Лары Крофт, если бы эти двое решили завести ребенка" и интересуется, "где же эта Кейт прячет оружие в такой обтягивающей одежонке?"

No One Lives Forever

Жанр Шутер от первого лица

Разработчик
Monolith Productions www.lith.com

Издатель
FOX Interactive www.foxinteractive.com

Сайт игры
www.the-operative.com и www.noonelivesforever.com

Дата выхода
Осень 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98/2000/ME, Pentium II 300 (рек. Pentium II 400), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128), 3D-ускоритель (Direct3D, от 8 Мбайт ОЗУ), 250 Мбайт на жестком диске.

Объем файла
108 Мбайт

Суть
Своеобразная "локализация" для ПК (с прицелом на PSX2 в следующем году) классического приставочного шутера Goldeneye, шпионский боевик без особых претензий на геймплей.

Особенности
Ничем не оправданные "технологические паузы" при подгрузке частей уровня и при загрузке сохраненной игры, роскошная музыка, разнообразные изобретательные задания во множестве миссий, бедноватые уровни, но чудесные модели. Странный коктейль из дизайнерских находок и потерь.

Пробный вылет

Если хочешь стать летчиком-испытателем, нечего играть в крылатые аркады. Все они, маленькое дружное семейство, от Bug Race и Plane Crazy до Slip Stream 5000, пропагандируют азбучные истины. У крылатых аркад один идол, одна богиня — скорость. А у некоторых еще и пальба, сводная ее сестра. Горючее не кончается, патроны — изредка. Разбить летательный аппарат нельзя, даже если есть обо что. Главное — уметь взлетать, приземлиться пытаются лишь последние дезертиры.

Начните чтение с этой заметки!

Непритязательный Airfix Dogfighter вполне способен оказаться игрой наших снов, новой абсолютной аркадой, чемпионом года по версиям игровых изданий различной "язычности". Отменная графика, неплохо продуманные задания, полную версию ждут не дождутся на операционном столе. Модели самолетов рекомендуются к вывешиванию на видных местах. Пока что бомбометание — мой самый любимый вид спорта.

Фраг СИБИРСКИЙ

Airfix Dogfighter, без сомнения, нельзя отказать в оригинальности. Да, это аркадная игрушка даже не просто "про самолетики", а "про маленькие самолетики" — оскорбление, не смываемое даже авиационным керосином. Да, хроника миниатюрных моделей в комнатах одного большого дома напоминает о тех нравоучительных историях из жизни летающих жуков, что одно время были в большой моде.

Но в том-то и дело, что это не условные жужжалки, а натуральные (если, конечно, можно так выразиться) модели реальных самолетов — от символики на крыльях (будь то германские кресты, американские звезды или британские павлиньи глазки) до швов фюзеляжа. Классическая аркада по определению должна быть легкой, необременительной, с минимумом индикаторов и настроек. AD, напротив, до предела загружена, усложнена. Все самолеты, к примеру, имеют реальные прототипы.

Есть и топливо, и патроны. Серьезно отнеслись даже к прорисовке оружия — так, бочоночки бомб снабжены стабилизаторами. Очень симпатичный огонь из пулеметов, весьма харизматичные следы ракет.

Что еще? Мастерская для собственноручной оклейки самолетных боков (будет в полной версии), редактор помещений (тоже будет).

Скандинавская точность Unique Development Studios проявляется во всем. Идеальная, как в каталоге, планировка комнаты (не забудьте про старенький граммофон и зеленую лампу на штативе) — это точность в большом масштабе. А в малом — тщательно склеенная наземная техника (игрушечные танки и зенитки), маленькая военная база с ангарчиком, пожарной машиной, локатором и крошечной вышкой диспетчера.

Они совсем настоящие, и вместе с тем выглядят игрушками. Сочетание удивительное. И дело даже не в крохотных размерах, потому что кто, падая в штурмовое пике на танковую колонну, разберет, какой тут масштаб?

К винту, господа! Первое, оно же неверное, впечатление от AD — перед нами Re-Volt с крылышками. Уже когда раскручивается пропеллер и выданный под честное слово Hawker Hurricane отрывается от усеянной огнями взлетной полосы, все кристально ясно, аж душа звенит. Серьезно, движок у шведской команды не уступает графическому сердцу давнего, но любимого произведения Acclaim, мир вокруг так же красочен, ярок, чрезмерно детален. Вот только гордый и независимый Hawker, краса нации, с жужжанием реет где-то под потолком.

А как он выглядит! Смотри сверху, смотри снизу, гляди сквозь прозрачный плексиглас, крути его, сколько влезет, дивясь живости камуфляжных пятен и четкости условных обозначений. Мо-



Мы видим базу, мы видим взлет. Огни вдоль полосы зовут. Думаю, про модель самолета говорить ничего не надо — сами все видите.

дель идеальна, один только ее вид, образ из иного времени, разом превращает подчеркнуто обывательские интерьерчики в настоящее поле боя. Делает из комнаты плацдарм. Становится ясно, почему в суровом предполетном инструктаже значатся "взлетное поле Авалон", "расположение германского противника" и "передвижение танковых частей". Объект для модели — не только самолет. Моделируется война.

Если бы AD являлась просто "леталкой наперегонки", аркадной погоней, Re–Volt'ом с крылышками, она уже была бы хороша. Но дело обстоит куда серьезнее. Кроме гонки, выведенной в отдельный режим, в AD найдутся боевые задания с основной и несколькими побочными целями, бои один на один и звено на звено. Собственно, демо–версия и есть учебно-подготовительная миссия в двух частях.

Высший пилотаж

Поначалу мы нарезаем круги вокруг люстры в небольшой комнатке и орлиным взором поочередно высматриваем баночку краски, клей, чертежи и ящик с инструментами. Учитывая юркость самолета, протискивающегося даже между стеной и кроватной ножкой, а также полную его нерасшибаемость, это сделать немудрено. К тому же каждая цель ненавязчиво снабжается сверкающими военно-воздушными крылышками.

Второе задание поинтересней. Браво уничтожив ракетами выключатель, мы подхватываем ключ и устремляемся из надоевшей каморки на коридорный простор, ловко сворачиваем между перилами и в большой комнате атакуем окопавшиеся вокруг кресла силы противника. Силы активно сопротивляются: фокус в том, чтобы, переключившись на удалой бомбометательный вид сверху, разгромить всех означенными подкрыльными бочонками, не снижая скорости. Подорванные танки эффектно кувыркаются с возвышений. Динамично чертовски, красиво просто до неприличия.

Если бы AD являлась просто "леталкой наперегонки", аркадной погоней, Re-Volt'ом с крылышками, она уже была бы хороша. Но дело обстоит куда серьезнее.

А ведь это всего лишь бой против черепашьей техники, что–то будет при столкновении воздушных асов! Определенно лучше, чем Re–Volt с крылышками. Это, можно сказать, новый шаг в развитии летающих аркад. Утяжеленная, снабженная чарующими метками реализма, но в то же время игрушечная, подкупающе развлекательная. Полная версия (манящий туманный берег) неуклонно приближается, и хочется лишний раз всем напомнить, что "Мессершмидты", "Мустанги" и "Спитфайры" заполонят взлетные поля, что в доме будет целых двадцать комнат, а сколько будет миссий, не знают пока даже сами создатели. Точнее, они знают только, что будут две основные независимые кампании. И много, много побочных заданий.

В смутное время, когда проклятые перебежчики ползут через нейтральную полосу в консольный стан (и эта зараза не щадит даже братьев по перу... Ласковый ББ вот–вот начнет принимать меры!), нам нужны хорошие аркады, ой как нужны. Поэтому полную Airfix Dogfighter, если она когда–нибудь все–таки выйдет (релиз отложен почти на месяц), следует беречь как зеницу ока, а демо чтить, точно святыню.



Комнатный вид. Страшно подумать, как далеко шагнул прогресс со времен эпохалки из жизни насекомых под крышей человеческого дома! Bug's Life, кажется.



Оформление "а-ля рабочий стол" еще раз отсылает нас к Re-Volt с его радиоуправляемыми машинками в ярких коробках. Разница в том, что в AD на коробках ВИДНО имя компании-производителя. Волшебная сила лицензии!

Airfix Dogfighter

Жанр: Аркада (симулятор моделей поршневых самолетов времен второй мировой)

Разработчики
Unique Development Studios www.uds.se
Paradox Entertainment www.paradoxplaza.com

Издатель
Vision Park www.visionpark.com

Сайт игры
www.dogfighter.com и http://dogfighter.uds.se

Дата выхода: Октябрь–ноябрь 2000 г.

Системные требования: Windows 95/98, Pentium II 300, 64 Мбайта ОЗУ, DirectX 7.0, 3D–ускоритель (поддерживаются Direct3D, Glide).

Суть: Война игрушечных самолетов с игрушечными не–самолетами в хорошо обставленном доме.

См. игру на нашем диске!

Объем файла: 32 Мбайта

Особенности: Пристальное внимание к моделям летающих боевых единиц, проработанное оружие и бесконечное множество вариаций на тему скорости и стрельбы.

Destination: ■ Blair Witch Volume 1: Rustin Parr (играбельная trailer–версия номер 1)

Лесные кошмары

Как совершенно верно заметила в прошлом номере неповторимая Маша Ариманова, на просмотре BWP люди этого мира делились на две категории: зевающих и проникающихся. Я — проникшийся. Blair Witch Project долго не шел из головы, я много раз пересматривал его на кассете, пока в один морозный момент по моей коже не побежали мурашки — я наконец разглядел, что та неясная фигура перед камерой героини стоит лицом в угол...

Начните чтение с этой заметки!

Часть большого цикла, Blair Witch Volume 1: Rustin Parr не должен бы производить благоприятное впечатление. Это дешевая переделка Nocturne на новый лад, легкая работенка без особых душевных затрат. Но, однако ж, производит. Нужный звук, нужная графика, нужные монстры — звучит несерьезно, но это все еще действует! По крайней мере демо–версия заставляет вспомнить лучшие моменты Nocturne.

Фраг СИБИРСКИЙ

Кто–то может сказать, что Terminal Reality делает всего лишь набор дополнительных уровней к Nocturne. ОК, это так, у демо Rustin Parr даже запускающий файл сохранил прежнее название. Но хоть я и сознаю, что BWP — это BWP, а Nocturne — это Nocturne, между ними мне видится множество сходных черт, созвучий. Трудно сказать, что же пугает меня больше и который из этих ужастиков я больше люблю.

Так вот, я счастлив вам заявить, что Rustin Parr — не в меньшей мере Blair Witch Project, чем первый эпизод Nocturne. А это большое достижение. Какой там был осенний лес! Параллель с BWP напрашивалась уже тогда, и нет ничего удивительного в том, что акулы из G.O.D. не прошли мимо, заказав первую часть баркитсвилльских приключений именно кудесникам Марка Рэндела (Mark Randel).

В демо есть магический знак из двух палочек, означающий миллионы долларов, есть мэрилендский лес, есть хижина из кино, но там нашлось место и для оружия, прозрачных демонов и блистательной Холлидей в берете и кожаном плаще. Какая разница, какому миру, какой вселенной больше принадлежит игра, если она все еще способна перепугать до полусмерти, подхватить и унести в другой мир, на островок страха и отчаяния, потерянный в заколдованном лесу.

Доступ разрешен

Модель героини все еще хороша, тени от деревьев бесконечны, а небо слякотно и безнадежно. Перед нами сразу аж восьмой уровень Rustin Parr, и на поляне у стен развалившегося домика воет ветер. Любой проникшийся узнает этот дом с полукадра — именно здесь все произошло, именно здесь все завершилось так, как завершилось, именно здесь они и погибли.

Я бы никогда не осмелился войти внутрь, не будь Холлидей упакована по полной программе: "Парабеллум" P08 и однозарядный карабин с подствольными фонариками, плюс радиационный излучатель собственноручной сборки. Есть и еще одно изобретение, воистину дьявольское. Это сенсор движения. Дело в том, что вражеские особи прозрачны, эфемерны, они свободно проходят сквозь стены и являют свое подлин–



В этом уютном подвальчике Холлидей сведет счеты с персонажами фильма. Один из них в конце-концов превратится в монстра, так что жестокость якобы оправдана.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Любуйтесь домом, любуйтесь пейзажем. Откуда подымается этот изумительный золотистый отсвет? Но, поверьте, все далеко не так красиво и легко, как кажется. Войти внутрь отважется не каждый.



На этой стадии погружения вы уже готовы кричать от ужаса. Страх не определен, он размыт по всей картинке. Перед вами — проекция страха.



Враждебные руны на дверных косяках оказывают на непосвященных прямо-таки гипнотическое воздействие. Будьте осторожны, они там повсюду.

ное обличье лишь перед самой атакой. Их не берет даже прибор ночного видения (который все еще успешно соперничает с видеокамерой — особенно теперь, когда они добавили этот странно-неопределенный фоновый звук), только сенсор возвещает о приближении демона и позволяет поймать его мутное движение в луч фонарика. И сделать упреждающий выстрел. Зеленая шкала сенсора выписывает зигзаги, а трещит он точь-в-точь, как счетчик Гейгера (или Геймера?), и это звучит по-настоящему устрашающе.

Героических наработок больше нет никаких. Холлидей стреляет так же лихо, как в свое время это делал Стрэнджер, освещает путь фонариком и рыщет целеуказателем по подлеску. Другое дело, что стрелять теперь приходится меньше. Даже в демо-версии ясно видна головоломная направленность Rustin Parr: имеется целый дневник с множеством планов, карт, зарисовок и конспектов диалогов с шерифом и местными жителями; наготове легенда о Баркитсвилле, которую позарез надо разыскать в укромном домике. Нехитрые действия с предметами пока что напрашиваются сами собой: с горечью вспоминая уроки Resident Evil, спичками разжигаем камин.

Прикосновение ведьмы

Вряд ли тот, кто никогда не видел Nocturne, поймет, как очень мощный, но довольно-таки неуклюжий движок может передавать подлинный, киношный страх обычной трехмерной стрелялке — прямо-таки готовой мишени для издевательств синеманов. Как вы себе представляете участие Стрэнджера и Холлидей в событиях BWP? А вот так. Спустившись в подвал, Холлидей видит того парня, стоящего лицом в угол, и слышит дикие вопли, что издает девица, носящаяся по дому с видеокамерой. А потом хладнокровно стреляет сбежавшей вниз студентке в затылок, оставляя на полу латунную гильзу и видеокамеру, в видоискателе которой застыл последний кадр фильма...

Я не шучу и не сошел с ума: именно так парни из Terminal Reality развлекаются. Ключевой эпизод демо-версии! Помнится, действие Rustin Parr разворачивается после второй мировой, и с видеокамерами тогда было туго. Будем надеяться, что в полную версию этот эпизод не войдет. Он некоторым образом, знаете ли, нарушает стиль.

Стоит хоть немного постоять, вслушиваясь, замечая через окно проносящиеся под деревьями призрачные тени чудовищ, и становится невыносимо страшно.

А стиль здесь, безусловно, имеется, как и атмосфера. Да еще какая! Голые балки, уродливые тени на стенах, дверные косяки, испещренные рунами. И, конечно, звук. Отдаленный детский смех, а может, даже плач. Какой-то вкрадчивый шелест, пощелкивания. Стоит хоть немного постоять, вслушиваясь, замечая через окно проносящиеся под деревьями призрачные тени чудовищ, и становится невыносимо страшно. Кто-то насмехается над нами, кто-то застыл прямо за спиной, кто-то подкрадывается из темноты. А наверху, в комнате, украшенной черными отпечатками на стенах, — прозрачные фигуры детей с горящими глазами.

К счастью, сейчас все завершается быстро — нашли дневник, прибрали к рукам, прочитали душераздирающую историю. Но можно ли справляться с подобным напряжением нервов изо дня в день, из часа в час, совсем как когда-то в Nocturne? Ведь там по крайней мере не было этого гулкого пощелкивающего звука, отголоска сломанной ветки. В нужном контексте он натурально способен свести с ума.

В полной версии будет еще и величавое прибытие в таинственный город, и старомодная гостиница, и маленькие магазинчики со словоохотливыми продавцами, и контора шерифа, и книгохранилище. Но уже сейчас в дневнике Холлидей, среди прочих пунктов обязаловки на день, между вскрытием и завтраком, значится безысходное: "Исследовать лес на предмет паранормальных явлений".

Они что, думают, я действительно еще способен войти туда?

Blair Witch Volume 1: Rustin Parr

Жанр 3D Action/Adventure (Survival horror)

Разработчик
Terminal Reality www.terminalreality.com

Издатель
Gathering of Developers www.godgames.com

Сайт игры
www.godgames.com/games/blair

Дата выхода
Октябрь 2000 г.

Объем файла
71 Мбайт

Системные требования
Windows 98/2000/NT 4.0, Pentium II, 64 Мбайта ОЗУ (рек. 96), DirectX 6.0+, рек. 3D-ускоритель, 160 Мбайт на жестком диске, 200 Мбайт для своп-файла.

Особенности
Холлидей в качестве главного героя, новое оружие, датчик движения, скопированный из "Чужих", зловещее звуковое оформление и все тот же движок, прирожденный нагнетатель страха.

Суть
Конверсия Nocturne под нужды любительского кино ужасов.

Destination: ■ Stupid Invaders (демо–версия)

Объем работы мал

Я верю в то, что по мультфильму можно сделать хороший квест, и я верю, что он когда–нибудь будет сделан. Если уж бравый разработчик берет за основу популярную анимационную серию (пусть даже перед нами творец Beavis & Butthead Do U), это налагает на него определенные обязательства. В конце–то концов, девелопер должен понимать, что мультипликаторы поступят с ним точно так же, если вдруг решатся положить один из его великих квестов в основу суперсериала.

Маша АРИМАНОВА

Пройти мимо Stupid Invaders почти невозможно — об игре кричат на всех углах. Ubi Soft Entertainment всеми силами проталкивала игрушку на последней E3, атаковала пресс–релизами и бета–версиями. Поначалу было известно только то, что перед нами квест, не то рисованный, не то трехмерный, основанный на дьявольски популярном во Франции мультике Les Zinzins de l'Espace, а разработкой занимается Gaumont Multimedia, та самая компания, что подвизалась на компьютерной анимации и спецэффектах к фильму "Пятый элемент". Теперь перед нами возлежит демо–версия слоновьих размеров, и гордой Gaumont Multimedia там практически не пахнет. В разработчиках, совместно со всюду затесавшейся Ubi Soft (которой поначалу отводилась лишь скромная роль издателя) значится некая Xilam, а GM делает только то, что лучше всего умеет, — трехмерные ролики. Благодаря им, собственно, демо–версия Stupid Invaders и переросла за сотню мегабайт.

(Вообще говоря, о демонстрационных версиях квестов можно написать целую поэму. Подумайте, ведь сами они — небольшие пазлы, которые существуют отдельно, но вместе с тем это лишь фрагменты одной громадной головоломки, что откроется нам когда–нибудь в далеком и прекрасном будущем. Они должны быть не только занимательны сами по себе, но и передавать общее впечатление от игры — не это ли абсолютное предназначение демо–версий? Собственно, только демо Grim Fandango отвечало этим требованиям раньше. Только оно одно отвечает им и сейчас. Ибо кусочек Stupid Invaders — это тухлый кусочек, который, судя по всему, вскоре станет частью не очень аппетитного пирога.)

Пришелец в капусте

Когда–то давно компания H+A Entertainment сделала U.F.O.s — квест о приключениях сиреневого пришельца и безумного утконоса. Вот идеал, к которому, по идее, должна была стремиться Xilam. В наше время трудно делать игру "про пришельцев", но вот же лежит готовый рецепт: яркий рисованный мир, персонажи опасной симпатичности, странноватые, но обаятельные шуточки. На самом деле Stupid Invaders — едва ли не полная противоположность U.F.O.s. Омертвелые трехмерные задники, почти статичные персонажи (глазами вот только водят, да чешутся), толком оживающие лишь в анимационных вставках от Gaumont. Юмор от фабрикантов туалетных принадлежностей. Кроме того, Stupid Invaders разрабатывается первым делом на консоль — Dreamcast. Хотя это их сугубо личное дело, сам факт должен нас насторожить.

Начните чтение с этой заметки!

Stupid Invaders — большой квест о пяти уродливых пришельцах, с хитрыми головоломками, разнообразными уровнями и смешными диалогами. Так нам говорят. Пока что оснований верить нет никаких. Стандарт даже двухгодичной давности не достигнут, налицо технические огрехи и примитивизм. Трехмерные мультики, правда, симпатичные. Да и на картинках Stupid Invaders смотрится о–го–го. Это, наверное, общая черта консольных игр.

Мы уже как–то раз писали о злом докторе Сакарине и пяти нелепых инопланетянах, потерпевших крушение на крыше особняка за городской чертой (тогда Stupid Invaders была еще Escape From Doctor S). Каждая из будущих глав Stupid Invaders — история о погоне прислужников Са–

Загадочный шкаф, оклеенный картинками. Открывать не рекомендуется. Между прочим, за той разобранной кирпичной стенкой — лесенка на психоделически раскрашенную мансарду. Разумеется, добраться туда в демо-версии не стоит и надеяться.





▲ **Вся банда в сборе, прошу любить и жаловать.**

Прямо сейчас, кроме ванной комнаты, можно прогуляться по кривому лабиринту, ведущему к единственной нефункциональной картинке на стене, а также посетить большой зал, где приютилась летающая тарелка пришельцев и стоит аппарат по воспроизводству звуков... выброса из организма природных газов. Этно наигрывает на нем, как на органе, удовлетворяя свои эстетические потребности. Как видим, тревожащая туалетная тен-ден-ция все набирает и набирает силу. Головоломок невооруженным глазом не видно (обратите внимание на чертежи на стенах и горестно вздохните: нет, это не внутренняя бета-версия, которой в этот самый момент, злобно хихикая, наслаждаются сотрудники Xilam), так что делать почти нечего.

Остается вкушать стабильно низкопробные "шутки юмора". Красный шкаф, в котором Болок будет когда-нибудь сидеть в засаде с замораживающим пистолетом наизготовку. Проблема? Отнюдь, требуется привязать мебель к сенокосилке и таким манером вышвырнуть негодяя за окошко. На поверженного охотника свалится оледеневший агрегат, похоронно увенчав предприятие. Но это в будущем, а пока шкаф оборудован лишь сиреневой куклой-муляжом, тупо колотящей по физиономии бедного Кэнди боксерской перчаткой на пружинке. Деталь, надо сказать, малость устаревшая. Может, это и похоже на Neverhood, только не смешно.

Под занавес нам все-таки демонстрируют парочку любопытных вещей — дистрофичных цыплят с дикими глазами, взрывающихся при прикосновении, и Кэнди, уцепившегося за табличку "CENSORED" и разрываемого на части бульдогом. Эти мультики не похожи на обычные, слепленные на коленке трехмерные ролики скверных квестов, их уже сравнивают с образчиками диснеевской анимации по частоте кадров и пластике.

карины за одним из пришельцев. Собственно, героем первой главы должен быть Кэнди, фиолетовый дурачок с красным носом, который отлучился в ванную комнату в тот самый момент, когда все его дружки оказались заморожены Болоком, космическим охотником за головами. Но в демо-версии вместо него нам выдан тонкий искривившийся Этно, лидер группы с глазами на выкате и муравьиными рожками, который обхаживает свои небольшие владения в гордом одиночестве.

Нокаут на пружинке

О мертвой статичной графике мы уже говорили. Следует упомянуть и о неудобоваримых ракурсах, меняющихся в самое неподходящее время, — очень хочется списать все это на консольные издержки, но совесть не позволяет. Несостыкованные с пейзажем действия героев уже давно стали стандартом. Веселые детали оформления — рисуночки на обоях (зубастые рыбки либо головы маленьких серых человечков) да курсор в виде руки, сжимающей вращающийся глаз. Словом, тут нет ничего из большой игры. Причем мизерность геймплея демо-версии беспокоит не только нас — на вольных сетевых полях уже отчаянно и обиженно блажат. Дело в том, что Xilam выпустила еще одну, внутреннюю бета-версию, которая целиком, репринтным, так сказать, способом копирует первую главу Stupid Invaders. Там, например, выясняется назначение роскошного набора туалетных принадлежностей (аж два вида бумаги, жидкость для прочистки унитазов и вантуз). Он позарез понадобится Кэнди, чтобы выбраться из сортира через окно и не попасть под ураганный огонь охотника.



▶ **Вверху — мягкая, внизу — практически наждачная. Хотите прицепить рулончик на крюк в окне? Очень хорошо, но просто так не получится, не швыряйтесь почем зря.**

Мнения об игре

"Геймплей Stupid Invaders весьма забавен. Тут много всякой всячины, на которую можно просто посмотреть, и не так много тех вещей, которые действительно нужно использовать, а ключи к решению подбираются вдумчиво и неторопливо (если, конечно, за спиной у вас не стоит Болок со своим пистолетом). Вот только юмор на очень, очень низком уровне", — делится впечатлениями Дженни Гюнтер (Jenny Guenter) с сайта Just Adventure (www.justadventure.com).

Что же до полной игры, то в Stupid Invaders будет много глав (и фабрика по производству навоза, и ледяной бассейн) и много пришельцев, там будут толстяк Горджес, двухголовый Стерео и премудрый Бад, будут головоломки получше той, что с замороженной сенокосилкой. Наконец-то проявится общий стиль. (Кстати, по поводу имен персонажей... Как только появилась эта злополучная демо-версия, заинтересованные англоязычные сайты просто-таки впали в истерику. Дело в том, что английское "bolok" воспринимается на слух едва ли не матерщиной. "Проклятые французы опять издеваются", — откликнулись сайты. На что авторы принялись доказывать всему миру, что Bolok суть хорошее польское имя Polack, в котором они всего-то изменили пару букв. Смех.)

Обидно, что версия для Dreamcast выйдет почти на месяц раньше нашей, обидно, что изуродованное демо столь отрывочно. Ведь мы тоже люди, нам нравятся пришельцы, и мы даже не против их подождать...

Stupid Invaders

Жанр 3D-квест

Разработчик
Xilam

Издатель
Ubi Soft Entertainment www.ubisoft.com

Сайт игры
www.stupidinvaders.com

Дата выхода
Ноябрь 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200, 32 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель, DirectX.

Объем файла
115 Мбайт

Суть
Пять пришельцев отправляются в поход.

Особенности
Специфический юмор, банальные ситуации. Имеются, правда, очень даже неплохие персонажи, позаимствованные из телевизионной серии.

Destination: ■ Taxi 2 (демо-версия)

Все в парк

ОПРЕДЕЛИТЬ, НАСКОЛЬКО ИГРА TAXI 2 БЛИЗКА к недавнему продолжению довольно известной кинокомедии (а нам на это прозрачно намекают), почти невозможно. Поэтому тут одно из двух: либо это "вольное переложение" — вроде Die Hard Trilogy и прочих недоделок, расплодившихся нынче, как лемминги-ренегаты; либо действие игры и впрямь связано с только что вышедшим на экраны фильмоклоном, что бывшего Миллиного мужа (он там подрабатывал сценаристом), скажем так, нисколько не красит.
Хотя у нас в редакции популярна другая точка зрения: "Бессон? А при чем тут Бессон?".

Experience Первые пять минут, проведенные за Taxi 2, дарят игроку незабываемое ощущение: как будто управляешь одновагонным скоростным безрельсовым трамваем. Это если в семи словах. Легкое, почти невесомое с виду такси шустро разгоняется и быстро тормозит, но поворачивает с неизменной грацией танка. На приличной скорости трудно увернуться от никуда не торопящихся машин: благо, столкновение с ними грозит лишь минимальными повреждениями.

Другое дело — любой неподвижный или ползущий в вашу сторону объект: встречный грузовик, дом на повороте или какой-нибудь разделительный столбик. Это уже фатально, хотя зачастую противоречит элементарной логике (столбик же, столбик!). Впрочем, формула все равно проста до безобразия: чтобы не толкаться сверх меры, надо ехать по встречной полосе, где машины совсем не агрессивны и очень редки, к тому же старательно держатся центра, освобождая левую и правую полосы лихим таксистам.

Отсюда мораль единственной демоверсионной миссии: за отведенное время надо успеть добраться до определенной точки на карте Марселепарижа; туда же спешит машина, очень отдаленно похожая на полицейскую, — видимо, в качестве моральной поддержки. (Увы, я не силен во французском, поэтому сюжетные потуги коллег Бессона из Blue Sphere остались неоцененными.)



В "молоко" И это еще полбеды — в конце концов, игровой рынок до отказа завален малолитражками, а вот ниша танкотрамваев пустует по сей день. Проблема в том, что единственный кадр Taxi 2, на который можно смотреть без омерзения, — это хмурое или улыбчивое лицо главгероя таксиста-лихача Даниэля, знаменующее собой окончание миссии.

Остальные visuals не выдерживают никакой критики даже в сравнении с не самыми передовыми проектами на <censored>. Ода однообразию, минимализму и архитектурному бессилию: увы, но это все, что можно сказать о некоторых играх. Особенно если это именно тот случай, когда за рецензента говорят скриншоты. Полюбуйтесь — типичный "синдром первой игры на Direct3D". Именно так: последний проект Blue Sphere назывался GT Racing 97 и с горем пополам шел даже на "четверке". Право же, Ubi Soft стоило быть поосторожнее в выборе разработчика для игры со столь громким названием.

EXE JPEG image 1024x768 pixels — EXE.





Видов на удивление много — целых четыре. Для ТАКОЙ-ТО игры...



Улыбчивый француз, как может, скрашивает негативные впечатления.

Конечно, демо-версия с одним "уровнем" — еще не повод, чтобы записывать игру в отстающие. Создатели обещают множество разнообразных заданий и кое-что сверху. Но ничто уже не сможет оттенить безумной скуки игрового процесса — такого, каким он виден сейчас. Игру с подобной играбельностью могла бы подтянуть приличная графика, но — не судьба. Очень пригодилось бы нормальное управление — и опять мимо. Что еще — видеовставки из фильма? Не факт, что будут, да и положения не спасут. Музыка? Бросьте — только теперь я понял, как идеально вписывается в Taxi 2 саундтрек из Mission: Impossible 2.

Игры не будет — такси едет в парк. А диск с M:I2 просто вовремя оказался в CD-ROM'е.

Михаил **СУДАКОВ**

Taxi 2

ЖАНР Гоночная аркада

Разработчик
Blue Sphere www.blue-sphere.fr

Издатель
Ubi Soft www.ubisoft.com

Дата выхода
Конец 2000 г.

Объем файла
11 Мбайт

См. игру на нашем диске!

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 233 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D-совместимый ускоритель (4 Мбайта, рек. 8), 30 Мбайт на жестком диске.

Тысяча и одна неудача

ПРОДАЖА ИГРЫ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ — УДЕЛ разработчиков двух категорий: несчастных гениев без гроша в кармане (для примера возьмем Combat Mission, в нашей стране, впрочем, распространяющийся отнюдь не онлайн, а с лотков в "русефецированном" виде) и банальных неудачников, уже который год безуспешно пытающихся выпрямить себе руки...

Первый принцип Мои любимцы из Silmarils, два раза опошлившие священный жанр файтингов, нынче с упоением гоблинов из "Мишек–гамми" прыгают на цветочной клумбе и так чуть было не почивших TPS'ов. Arabian Nights: Episode I (никак Лукас?), выложенный совершенно бесплатно по всея Интернету, похож одновременно и на их предыдущий TPS Asghan, и на слегка провалившийся "в прокате" Prince of Persia 3D. Те еще ориентиры, прямо скажем.

И если уж говорить начистоту, то большего издевательства над сказкой из классической "Тысячи и одной ночи" мне, безнадежному поклоннику первого (и единственного; об остальных — ни слова!) диснеевского "Аладдина", встречать не приходилось. Принц Али (как звали товарища в оригинале, все уже давно забыли), дабы взять власть в стране в свои руки, должен жениться сразу на пяти принцессах: одновременно либо по очереди. Очевидно, в игру внесены некие "зачатки эротики" — для лучшего восприятия озабоченными подростками и бивисами с их святым идеалом "и побольше теток!".



▼ **Персидские принцы так не прыгают. Но разве Али — персидский принц?**

А ведь идеалом и не пахнет. Arabian Nights изобилует всеми недостатками, которые просто обязаны были умереть, исчезнуть за несколько лет, прошедших со дня основания жанра. Убогое клавиатурное управление (мышиное, увы, убого в превосходной степени) не дает сосредоточить внимание на игровом процессе, отвлекая его на мелочи вроде посредственной анимации персонажей, постоянно возрождающихся врагов и истерично смешных прыжков Али (парень не умеет прыгать прямо, он обязательно закрутит пару–тройку сальто). Забавное зрелище.

На кон Сюжетные повороты впечатляют не меньше. В тупик ставит уже первая сцена: закутанная в плащ личность грубым голосом убеждает нашего героя в том, что она — его возлюбленная принцесса. Али придурковато улыбается и, естественно, попадается в ловушку, смысл которой все равно малопонятен. Это начало первого эпизода, коих в игре без малого семь штук. Представляете размах эпической истории?!

Клавиатура, кажется, использована вся, подчистую. Обычное оружие "висит" на "цифрах", магия — на функциональных клавишах. Для того чтобы метнуть файербол, необходимо нажать огонь и прицелиться, что с горем пополам удается сделать лишь на мышке. Но это частности. Жалкие придирки...

Увы, придирок слишком много. На каждую минуту игры приходится по две негативные эмоции, какой бы области они ни касались. Даже приличная (но не более) графика не радует глаз, ведь Arabian Nights — далеко не самая "плавноидущая" игра на свете. Какие уж тут красоты.

Самое смешное, что в Visiware искренне верят, что смогут продать достаточное количество эпизодов. Каждый из них (кроме бесплатного первого) стоит ровно $5.99. Хотя если покупать оптом, то выйдет $22.60. И все равно — слишком высокая цена за еще один неудачный TPS. Так уж сложилась ситуация, что жанр в том виде, в котором начал свое существование, пребывать более не может: на его излечение брошены передовые силы во главе с Ritual (FAKK YOU, ребята!), а неудачники вроде Silmarils и (будем честны перед собой) Core Design тянут одеяло на себя, в прошлое.

И кто перетянет — неизвестно.

Михаил **СУДАКОВ**

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



▲ **Излечение выглядит эффектно. Правда, заслоняет обзор, но это уже частности.**

Arabian Nights: Episode I

Жанр 3D action/adventure (TPS)

Разработчик
Silmarils www.silmarils.com

Издатель
Visiware www.visiware.com

Сайт игры
www.visiware.com

Дата выхода Выходит потихоньку. 7–й эпизод — 28–го ноября.

Объем файла
15 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 500), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D–совместимый ускоритель (рек. Glide–совместимый), 79 Мбайт на жестком диске.



См. игру на нашем диске!

Destination: ■ Tony Hawk's Pro Skater 2 (демо-версия)

На излете

ПОРАЗИТЕЛЬНО, СКОЛЬКО УДОВОЛЬСТВИЯ может доставить демо-версия игры с отвратительной, устаревшей еще три года назад графикой, с полем действия всего в несколько сотен квадратных метров и одной-единственной попсовенькой рок-темой в качестве музыкального сопровождения!

Не будь Tony Hawk's Pro Skater 2 симулятором скейтборда, несдобровать бы игрушке. Но к такого рода развлечениям ваш покорный слуга еще со времен Trickstyle питает необъяснимую слабость...

Как надо И хотя в THPS2 нет ни грамма визуального обаяния, столь присущего творению Criterion, игра пытается зацепить игрока совсем другим — глубиной и продуманностью. Кстати, довольно успешно.

Отданная на растерзание игроку спортивная площадка изобилует трамплинами, поребриками, перилами, столами, ступеньками, столбами, — и весь этот на первый взгляд несущественный и даже мешающий делу "мусор" способствует сбору такого количества очков, которое в первые два часа игры кажется попросту нереальным. А ведь это и есть первоочередная цель: показать свои навыки и выжать из данного тебе материала (человек, доска, площадка) тот максимум, на который способен только ты.

Начинаешь разгоняться, подкатываешь к первому подъему, приседаешь для прыжка, заезжаешь... Вверх! Камера смещается, показывая Тони Хоука (Tony Hawk) или Карима Кэмпбелла (Kareem Campbell) в наилучшем ракурсе, более всего подходящем для исполнения трюков... Но ты лишь пару раз крутишься вокруг своей оси, заработав 200–300 жалких очков и готовясь к настоящему цирку. Следующий "подъем", ты встаешь на одну руку, как заправский эквилибрист, игра начинает накручивать "приз за ловкость", но ты переоцениваешь свои силы и не успеваешь вовремя "выйти из стойки". Позорное падение — и никаких бонусов. Тебе обидно, на одной злости хапаешь пару тысяч за хорошее комбо (высокий прыжок, тройной разворот со сменой ног, затем удержание скейта левой рукой... нужная пауза... успешное приземление) и готовишься к новому штурму.



Свобода В THPS2 прежде всего ценится не умение накрутить побольше сальто подряд, а точность и желание импровизировать: за идеальный "разворот на 180" дают больше очков, чем за слегка кривоватый "на 360", а многократное повторение одного и того же трюка будет приносить все меньше и меньше выгоды. Здесь не любят скряг, но уважают смельчаков: начав исполнять суперкомбо и уже облизнувшись на бонус в 9000 баллов, ты можешь потерять это богатство, чуть-чуть затянув с приземлением; зато безумный прыжок через "ворота" неожиданно принесет приятные плоды.

Фактически, игрок может творить на подвластной ему территории все, что пожелает; самое же забавное заключается в том, что воображение порой отказывает — подконтрольный вам скейтбордист способен на совершенно невменяемые трюки. Скользнуть боком, высекая искры, по этим перилам? Запросто. Пролететь над столом? Легче легкого. Перепрыгнуть во-о-он ту штуку? Надо немного потренироваться, и все получится. Тони Хоук (единственный человек в мире, удачно выполнивший "разворот на 900 градусов") и Карим Кэмпбелл имеют как минимум по три "спецприема", которые выполняются быстрым нажатием управляющих клавиш в определенной, весьма короткой последовательности. А сколько таких "примочек" будет в финальной версии?

Трудно, очень трудно описать ощущения, возникающие после пятидесятой по счету двухминутки, когда начинаешь потихоньку чувствовать себя не лохомновичком, а неким подобием опытного человека, освоившего простейшее пятикнопочное (включая две "стрелки") управление и разучившего несколько достаточно примитивных, но надежных комбо, приносящих немало очков. Тот самый фристайл, которого так не хватало в Trickstyle, все же удостоил нас своим появлением и умудрился не разочаровать.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Стойка на правой руке выглядит весьма эффектно...

Still waiting Не совсем понятно, что ожидается в полной версии, кроме множества площадок, скейтбордистов и музыкальных треков, но предчувствия таковы: лучшему скейтборд-симулятору в истории (не шутка, читайте в И-нете отзывы о первой части, выходившей только на приставках) — быть и на ПК. А графика... На графику мы согласны закрыть глаза. Главное — не заскучать на финише.

Михаил СУДАКОВ

Tony Hawk's Pro Skater 2

ЖАНР Симулятор скейтборда

Разработчик
Neversoft www.neversoft.com

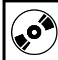
Издатель
Activision www.activision.com

Сайт игры
www.activision.com/games/th2/

Дата выхода
4 квартал 2000 г

Объем файла
29 Мбайт

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), DirectX 7.0a-совместимый ускоритель (4 Мбайта, рек. 8), 40 Мбайт на жестком диске + 50 Мбайт для своп-файла.



СМ. ИГРУ НА НАШЕМ ДИСКЕ!

Прощай, высокая трава!

Вслед за ребятами из Appeal, ради консолей предавших воксельное дело в Outcast 2, упертые творцы спецназовских боевиков из NovaLogic вовсю жертвуют технологиями, принесшими им если не славу, то популярность, в пользу прелестей трехмерной акселерации, с которой, как известно, наши маленькие друзья-воксели не дружат. В Delta Force 2 на откуп проклятой акселерации была отдана добрая половина движка Voxel Space 2 — все полигональные объекты. Но нет предела искусству компромиссов...

Начните чтение с этой заметки!

Товарищ, помни: демо-версия Delta Force: Land Warrior по первому твоему требованию обязана предъявить: снайперские дуэли и перестрелки на бегу (попасть нелегко) в египетской пустыне; резню в стенах пирамид с применением гранат и боевых ножей (враги умные и сдаваться умеют); новейшее оружие с отдачей и рассеиванием при эксплуатации (OICW); спецназовский шлем, последнее достижение американской военной науки и техники, на башке Gas Can, подрывника-специалиста, так и не научившегося толком стрелять.

Фраг СИБИРСКИЙ

Демонстрационная (и, естественно, будущая полная) версия Delta Force: Land Warrior построена на следующем поколении движка Voxel (*бывш.*) Space. NovaLogic неведомыми алхимическими путями ухитрилась создать полноценный гибрид вокселей и полигонов, в котором акселерировано все — земная поверхность и солдаты, здания и техника.

То есть теперь можно не только видеть местность на километр вперед, но и бродить по архитектурно изысканным террористическим лежбищам. Бараки стали красивыми, как и брезентовые палатки. Разве что небо еще не охватили. Но это успеется — в следующем поколении. Но плачьте, фанаты! Никогда уже не увидеть вам той высокой травы, не раз спасавшей отряд. Этими пастбищами пришлось пожертвовать в первую очередь.

Воин джунглей, снегов и пустынь

Поэтому в демо-версии мы воюем в голой пустыне, утыканной пирамидами. Ну да, самыми настоящими, египетскими. Смотрится неплохо, только уж очень все зализано, и из-за карликовых пальм перспектива получается несколько странная. Поскольку туманные эффекты героически отсутствуют, фигурки врагов на больших расстояниях различимы неестественно четко.

Проект Delta Force: Land Warrior любопытен прежде всего тем, что теплые отношения NovaLogic и славной американской военщины привели чуть ли не к партнерству, и поначалу новая Delta Force мыслилась даже не как игра, а как, простите, тренажер для птенцов Пентагона. Я не шучу! Последние разработки в области оружейных систем привели к созданию концепции под названием Land Warrior: в специальном пехотном шлеме используется многое из того, что первоначально делалось для бронетехники: свободно масштабируемое изображение на нескольких экранах и различные режимы обзора, лазерные дальномеры и система GPS.

Высокотехнологичная военная штуковина по своим возможностям до смешного напоминает



Как мы видим, теперь баталии протекают и на плавающих чугунных островах, для красоты, почти как в песне, названных кораблями. Любопытная огнестрельная единица в руках и знаменитый шлем заслуживают куда большего внимания.

интерфейс игры Delta Force с ее окошками под вид с оружия и спутниковую карту. И перспектива оказаться причастным к местами секретной боевой разработке ничего по большому счету, кардинально не меняя в структуре своей игры, оказалась чересчур заманчивой, да еще движок новый по такому случаю не грех применить. Так что ястребы из NovaLogic собрались с силами и сделали якобы тренажер для неопытных в обращении с тонкой техникой "дубленых загривков".

Всем нормальным, не испорченным военной паранойей людям мира они, впрочем, по секрету сообщают, что DF:LW будет прежде всего игрой, а потом уже военной разработкой, а в залог вечной любви шлют демо, по степени военной симуляционности-со-стратегичностью напоминающее образцовую игру торговой марки "DOOM".

Все вокруг заполонили мерзкие враги, укравшие чемоданчик с биологическим оружием. Полчища негодяев ползут по барханам и стараются окружить — только успевай вертеться да палить во все стороны. А уж что происходит в хваленых замкнутых помещениях! Забросив гранату, в дыму вваливаемся во внутреннюю камеру пирамиды и нагло косим всех и вся из АК-47. Уцелевшие сдаются, но мы хладнокровно бьем их из SOCOM с глушителем. Лобовое столкновение, шутер, экшен, называйте, как хотите.

Впрочем, в том, что DF:LW задумывалась как тренажер, легко верится. Уж если они умудрялись морпехов на специальной карте для все того же "Дума" тренировать, то игровая ценность DF помехой в создании супервоина не станет.

Чудо-шлем угодливо проецирует на глазную сетчатку вид с любого средства поражения противника, за исключением разве что боевого ножа.

Пятеро умелых

Согласно условному сюжету, системой Land Warrior оборудованы пять бывалых ветеранов подразделения "Дельта". Впрочем, даже с невиданными сверхчеловеческими возможностями спектр их услуг остался прежним: диверсии и саботаж, спасение заложников, налеты на убежища террористов, снова саботаж и снова диверсии.



Модели персонажей улучшаются прямо-таки неуклонно. Скоро, наверное, можно будет уже разобрать движение глаз. И чем DF всегда славилась, так это четкой прорисовкой оружия. Знакомая нам по Spec Ops 2 OICW. Здесь — с подствольным дробовиком. А уж как выглядит прицел-видеокамера!

Изменится, главным образом, оружие и кое-что из экипировки. Снайперская винтовка PSG-1 со встроенным глушителем, к примеру, или полуавтоматический гранатомет MM-1, пистолет-пулемет Calico с цилиндрическим магази-



Delta Force: Land Warrior

Жанр Симулятор спецназа

Разработчик
NovaLogic www.novalogic.com

Издатель
NovaLogic www.novalogic.com

Сайт игры
Будет открыт в сентябре

Дата выхода
Осень 2000 г.

Системные требования
Windows 95/98/2000/Windows ME, Pentium II, 64 Мбайта ОЗУ (128 для AGP-видеокарт), DirectX 7.0+, 3D-акселератор, совместимый с Direct3D (рек. 32 Мбайта видеоОЗУ).

Объем файла
25 Мбайт

Суть
Delta Force возвращается с боевой косметикой на физиономии. В этот раз — на базе сверхвоенных технологий.

Особенности
Воспроизведение реальных оружейных систем пехоты будущего должно, по идее, придать происходящему небывалую значительность. Новый движок — вундеркинд, чудо-гибрид, примиритель вокселей и акселерации.

См. игру на нашем диске!



Битва при пирамидах, или спецназ на охоте. Древние архитектурные памятники никак не ождали такого обстрела...

ном, автоматический дробовик Pancor, больше известный как Jackhammer. Да еще легкий пулемет FN Mag 7 калибра 7,62 мм, с более высокой, чем у SAW, пробивной способностью. В связи с разросшимися помещениями SOCOM — сорок пятый калибр с глушителем — снова прочно войдет в моду.

В демо-версии DF:LW помимо MM-1 есть еще одна новейшая, реально существующая огнестрельная единица: OICW (что расшифровывается как Objective Individual Combat Weapon), продукт объединенных усилий четырех оружейных монстров. "Аллиант", "Контравес", "Динамит Нобель" и "Хеклер-Кох" создали идущую на смену крестьянским лошадкам M-4 и M-16 спарку винтовки калибра 5,56 мм на базе H&K G36 и двенадцатимиллиметрового гранатомета. Бьет отменно, тем более что наконец-то стали учитываться разброс и отдача. Несомненно, самая реалистичная на сегодня OICW, воплощенная в компьютерных играх (прежде она возникала только в аркадной Spec Ops 2). Плюс наконец появилась возможность изымать AK-47 из мертвых спецназовских рук.

Разумеется, чудо-шлем угодливо проецирует на глазную сетчатку вид с любого средства поражения противника, за исключением разве что боевого ножа. А если угодно — то и в режиме ночного видения. А скоро даже тепловую картинку сквозь стену выдавать сможет... Многие функции, конечно, были в DF и раньше, но общение с военными явно пошло NovaLogic на пользу. По крайней мере появилась отдача. Каждый из пяти солдафонов будет наделен собственными специфическими боевыми способностями, и кому-то повезет именно на погашении отдачи при пальбе из MP5, а кто-то будет ну просто очень здорово выдавать всем встречным негодяям десантным ножом "Ка-Бар".

Думается, NovaLogic уделяет непомерно много внимания росту движка ввысь и вширь, на прочее остается куда меньше энтузиазма.

Разумеется, появится и снайпер, попадающий в цель при любых условиях, а не только когда прицел неподвижен. Это, кстати, главный недостаток специалиста-подрывника Кола Харриса по кличке Gas Can, что безраздельно владеет демо-версией. Зато он очень ловко метает гранаты по заранее подготовленной траектории — не надо "навешивать", можно целиться напрямую.

И последнее. По призыву Пентагона явится специалистка по подводному плаванию, единственный герой, способный грести, образно выражаясь, как вдоль, так и поперек. В смысле — плавать боком. В многопользовательском режиме она намеревается еще и лечить всех желающих. Кстати, в связи со всеми новшествами multiplayer просто обязан чудовищно разрастись. Кое-кто уже осенен титаническими видениями снайперов, охотящихся за тяжелыми пулеметчиками на гигантской многоуровневой нефтяной вышке. Или пресловутой египетской пирамиде.

На ночь глядя

Что еще? Можете записать в реестрик инноваций самую малость поумневших террористов, наконец-то научившихся пользоваться гранатами. Что, конечно же, связано с объявленным тотальным переходом на замкнутые помещения. Шкала мучительных агоний по-прежнему ползет вверх — теперь уже неясно, кто больше страдает, наш артистичный дельтовец или освоившие актерское мастерство негодяи.

Думается, NovaLogic уделяет непомерно много внимания росту движка ввысь и вширь, на прочее остается куда меньше энтузиазма. Ведь детализация пока все равно очень низкая, дырки от пуль в египетских стенах — предел возможностей. Ждать или не ждать — вечный вопрос? Пока сохраняем ледяной нейтралитет.

Полуавтоматический MM-1 в максимальном приближении. Полюбуйтесь на гранаты в гнездах барабана. Если угодно, загляните в дуло. Эх, ожидается веселье!



Destination: ■ Return of the Incredible Machine: Contraptions

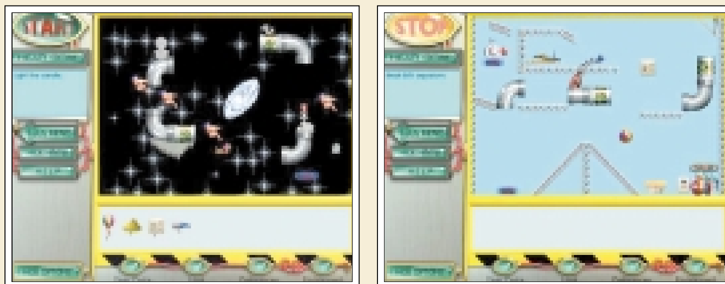
Великий RoTIM



Когда-то было так заведено: рассказ о The Incredible Machine, в просторечии TIM, открывало обширное вступление. Неторопливо, со смаком там рассуждали о Руби Голдберге и его рисунках странных агрегатов, именуемых contraptions, или, если угодно, gadgets. От Руби выводили родословную кота Леопольда, долго говорили о невероятных мышеловках и выставках хитроумных приборов для разбивания яиц или вскрытия тюбика с зубной пастой.

Начните чтение с этой заметки!

В эту игру резались годами. Машины, возведенные с нуля, своими руками, превышали по сложности самые хитроумные авторские задумки. Теперь она вернулась, практически не изменившись внешне, но с таким арсеналом кроликов в шляпе и голубей в рукаве, что прежние шедевры замысловатости кажутся сейчас не сложнее велосипеда. Не обращайте внимание на режим для двух игроков, он попал сюда по ошибке. Решайте сотни задачек, одну другой лучше, одну другой краше, и внимайте расчудесной музыке.



маша ариманова

Миновали те времена. Теперь достаточно произнести волшебное “TIM” — и не нужно больше никаких слов, не требуются многостраничные разжевывания и объяснения на пальцах. The Incredible Machine. Чувствуете, как упростилась моя работа?

У давней сьерровской (Sierra On-Line) головоломки есть одно неоспоримое достоинство: дыхание прогресса не может ее коснуться. На этой жалкой планете всегда найдется одинокий пилигрим, страдающий над транспортером, кошкой, динамитом, ракетой, тостером, бильярдным кием, аквариумом, лупой и вентилятором, посредством которых позарез надо затискать в клетку баскетбольный мяч. Это такое же вечное зрелище, как алхимик над свинцовым бруском.

The Incredible Machine без проблем путешествует сквозь время, игра появилась из ниоткуда спустя без малого десять лет после своего рождения и возникнет снова еще через десять.

Участвует RoTIM

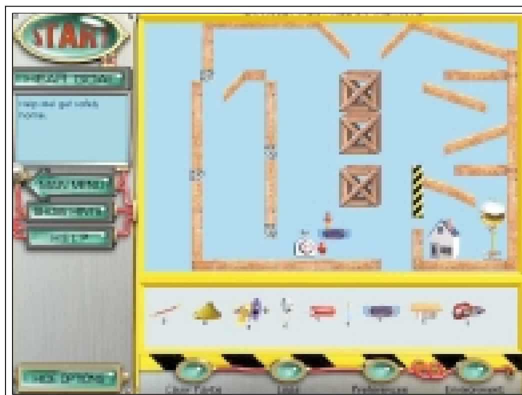
Return of the Incredible Machine: Contraptions — новая игра? Пусть так, но верится с трудом. Хочется перестать притворяться, что на дворе вечерний двухтысячный, помянуть добрым словом художника Руби Голдберга и рассказать вам о том, что есть такие многоступенчатые изобретения, contraptions, и на их основе только что сделана изумительная головоломка. Лучшая из себе подобных.

Но реактивное время летит, и это RoTIM, а не TIM. Размер — главное оружие, которым игра расправляется с престарелым предшественником. Двести пятьдесят головоломок с участием более сотни разнородных объектов, с трудом

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



◀ **Видите этот шарик с идиотской рожицей? Внешний вид воздушных шариков тоже можно модифицировать. Блестящие, золотистые, фигурные (знаете, такая собачка из воздушных сарделек), да какие угодно! Пожалуй, единственное украшение.**



Несчастному Мелу Шлеммингу предстоит путешествие на антигравитаторах и неприятный спуск. Также в деле будут фигурировать качели, динамит и лазерная пушка.



Кошкам в TIM никогда особо не везло. Скажите, ну кому приятно оказаться под перевернутой корзиной? Но охотник не знает страха и сомнений, включая вентилятор!

поддающихся классификации! Больше, чем вы сможете решить за всю свою жизнь. Конечно, среди них есть и простые, и совсем простенькие, обучающие, коих изготовлено целых пятьдесят штук. Но есть и сложные, и труднейшие, элитные, требующие как минимум недельного общения, на семь бессонных ночей, полных кропотливых перестановок и бесконечных проб, ведущих... к ошибкам.

Озарение, настигающее в финале, когда проясняется принцип и ясно сверкает путь, искупает все. Оно, как наркотик, заставляет браться за RoTIM снова и снова, неотвратимо толкает на путь преступного сближения с воздушными шариками, бегущими по транспортерам орангутангами, электромоторами, белыми мышками и шарами для боулинга, лазерами, солнечными батареями, аллигаторами, чертиками в коробках, боксерскими перчатками на пружинках и пробирками с нитроглицерином.

Если вы не играли в TIM, то не представляете, какова плата за сияние истины. А если играли, то успели позабыть.

Проблема тостеров

Огромное количество недоработанных изобретений, установок для пуска ракет, забрасывания мячей или протыкания шариков, которые нам предстоит завершить, числится на совести одного человека — профессора, интеллектуального спарринг-партнера. (Он общается с нами через громкоговоритель. Почему? Ну, видите ли, профессор стал немного радиоактивен.)

О них мы и поведем речь. Отчаянно стараясь удовлетворить любые требования современников, правильные люди из особого подразделения Sierra, Sierra Attractions, экипировали RoTIM не только редактором для создания собственных contraptions, но и режимом для игры вдвоем. Да разве ж это конкуренты двухсот пятидесяти безумным профессорским gadgets! Достаточно сказать, что человеческие соперники делают ходы по очереди, за ограниченные промежутки времени, как в шахматах. И это среди безграничного океана вероятностей и возможностей! Разве можно творчески подойти к делу в условиях цейтнота?

RoTIM – это вам не TIM. Размер – главное оружие, которым игра расправляется с престарелым предшественником. Двести пятьдесят головоломок с участием более сотни разнородных объектов, с трудом поддающихся классификации!

Return of the Incredible Machine: Contraptions

Жанр Головоломка

Разработчик/издатель
Sierra Attractions www.sierraattractions.com

Сайт игры
www.theincrediblemachine.net

Интересность 5

Сложность	★★★★☆
Графика	★★
Сюжет	★★★★
Музыка	★★★★★+
Звук	★★
Управление	★★★☆

Суть Ремейк The Incredible Machine, исполненный с ошеломляющим размахом. Играют старые и молодые, и вместе жалеют, что такая замечательная штука не вышла раньше.

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium 90 (рек. Pentium 166), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), 4x CD-ROM, SVGA (800x600, 16 бит), DirectX 7.0, 50-100 Мбайт на жестком диске.

Мнения об игре

"Return of the Icredible Machine преобразовывает ностальгию по юмористическим мультикам Голдберга во многие часы мозгового напряжения над развеселыми задачками. Все проблемы в игре незначительны и не в коей мере не отвлекают от главного — головоломок высочайшего качества", — размышляет Трэй Уолкер (Trey Walker) с сайта GameSpot (www.gamespot.com) (рейтинг: 8,1 из 10).

"Давайте надеяться, что Contraptions получат ту же популярность, что и оригинал, что все игроки заглотят наживку и переполнят Сеть бесконечным потоком самодельных головоломок. Лично в моем списке проектов первым стоит "Большой Возвращатель Детишек" — он нужен мне для того, чтобы вернуть то, на что я нелегально выменял у сотрудника "Сьерры" эту игрушку. Да, я почти уверен, что в состоянии помрачения рассудка отдал этим негодяям своего второго сыночка. Эй, Contraptions просто совершенно необходимая вещь для всех, кто любит компьютерные головоломки и головоломки вообще!" — восхищается на сайте GamePower (www.gamepower.com) Стив Смит, умница, писатель, преподаватель колледжа из штата Нью-Йорк, (рейтинг: 3,5 из 4).

Графика? Не ждите ее перерождения. RoTIM не обзавелся роскошными пейзажами и, к счастью, не переполз в 3D. Все та же суровая картинка с одноцветным фоном, все тот же минимум анимации — язычок пламени из горелки, щелкающие кусачки, плывущий дирижабль. Зато внутренних изменений — не счесть. Их столько, что с трудом удается зафиксировать крупные мутации правил, что уж тут говорить о сотнях мелких нарушений догмы.

Озарение, настигающее в финале, когда проясняется принцип и ясно сверкает путь, искупает все.

Так, например, многие объекты обрели систему настроек. Фотоэлементы — цветовую градацию, эти специфические розетки принимают луч лазера только своего цвета. Как следствие — помимо обычных отражателей возникли цветовые смесители. Появились таймеры, часовые механизмы, позволяющие вручную регулировать последовательность действий. Пример? Шарик, задевший выключатель, падает на весы с поршневым толкателем, но активирует только их таймер. Параллельная цепочка событий, запущенная выключателем, подрывает динамит, вот тогда-то часовой механизм срабатывает, и пинбольный мяч отбрасывается в лузу через разбитую стену.



Приключения отважного мышонка Ньютона. Прямо сейчас он отправляет в затяжной полет, не зная, что у самой норки его поджидает не только кошка, но и коварный аквариум.

А регуляция параметров резинового шара! Можно произвольно выставить степень его сцепления с поверхностью, эластичность, плотность и массу. Максимально утяжеленный шар не сдвинет с места и прямое попадание пушечного ядра. Пинбольная перекладина лишь чуть-чуть подбрасывает его, и пружинный трамплин едва может оторвать от земли. С другой стороны, понятно, что облегченному и упругому шару не нужен никакой антигравитатор, он свободно вылетает за пределы картинки. Простор для экспериментов невообразимый. С таким обилием настроек немудрено заплутать и в обучающих заданиях, так что чудо-шары встречаются крайне редко. Зато не счесть прочих мячей, шариков, мячиков — футбольных, теннисных, бильярдных, всех расцветок и весовых категорий. Игрок в RoTIM должен быть жонглером в душе.

Осмелели и окрепли бытовые приборы. За скромными вентиляторам встали пылесосы, соковыжималки, мониторы и, конечно, ужасные тостеры. Ох уж эти тостеры, сколько нервных клеток они уничтожили! Проблема тостеров в том, что они не срабатывают сразу по включению, как нормальные бытовые агрегаты. Для того чтобы проклятые тосты ударили вверх, произведя такое нужное сотрясение, необходимо сначала вбить их в адскую машинку! То есть нужно отдельно поворачивать мячиком выключатель и отдельно, вторым мячиком, загружать тонкий аппарат. А вы знаете, чего стоит в RoTIM самое обычное механическое усилие?!

Долгий джаз

Всего предусмотреть нельзя, вариаций может быть бесчисленное множество. На миллиметр сдвинутый электромотор способен в корне изменить действие всей системы, так что найти упрощенное решение можно всегда. Мудреная и красивая авторская разгадка зачастую остается непойманной.

Какие же решения преобладают? Как и прежде, подавляющее большинство из действующих contraptions — эффектные многоходовые комбинации на шестернях и шестеренках, передающих ремнях, веревках, лентах транспортера. Появились совсем уж странные штуковины, преобразующие поступательное движение в равномерное колебательное. От таких лучше держаться подальше, уж очень громоздкие. Венец творения — дырявое ведро, медленно поднимающееся за счет противовеса (между прочим, действительно незаменимая вещь).

Хватает и пиротехнических изысков. Пушечные фитили уже не просто зажигаются через линзу, они вспыхивают от лазерных лучей, проно-



▲ Все готово к большому, очень большому фейерверку. Кошка, крыса, орангутанг и Шлемминг на местах, ракеты нацелены, динамит установлен, детонатор протянут, пушка наведена.

сящихся ракет, сталкивающихся кремней, лавовых ламп и хитрых зажигалок с ушками для веревок. На смену динамиту со взрывателем нажимного действия пришел нитроглицерин — эта адская штука в пробирках поднимает все на воздух при малейшем сотрясении. Домашние задания на тему большого фейерверка пользуются неослабевающей популярностью у молодежи.

В одном из таких изобретений следует устроить даже побег из тюрьмы. Да, побег для Мела Шлемминга, программируемого человечка, еще одной единицы в коллекции местной живности (от кошек и крыс до аллигаторов и аквариумных рыбок). Динамитом взрываем клетку, антигравитатором вытаскиваем Мела на волю, по специально проложенному трубопроводу перегоняем беглеца вниз и по конвейеру доставляем к месту назначения. Вы не заметили ничего странного в фамилии маленького человечка? Точно так, с вами говорит безостановочно вышагивающий скандинавский зверек. Родной домик влечет Шлемминга так же, как сыр манит к себе крысу, как через весь экран притягивает кошку разбитый аквариум с рыбкой и маленьким водолазом.

Но чтобы привести в движение самую вывереннную, самую прекрасную, самую сложную машину, необходимо одно малюсенькое механическое воздействие. Падающий шар решит проблему. Но что делать, если падающего шара нет, нет даже крохотного мячика для пинг-понга? Механическое воздействие становится святым Граалем. Без него не повернется выключатель, не заработает тостер, на помчится в клетке белая мышь, вращая колесо. Приходится изобретать подчас удивительные способы. Летучие воздушные шарики, к примеру, притягиваются гравитатором вниз — вот он, удар по выключателю! Обыкновенный подсвечник может стать метательным снарядом. Вот он, побежавший за бананом орангутанг! В качестве тяжелого предмета успешно используется бедняга Шлемминг. Полетела, родимая ракетулечка!

Есть еще музыка. Да такая, что хочется бросить все заумные рассуждения о головоломках и говорить только о ней. Джаз пятидесятых годов, рок шестидесятых, пром пятьдесят девятого, бонго-банго, фурри, гроуз и меллоу джаз, хью-дьюи, салса, нью вэйв, прогрессив, хип-хоп и техно-рэйв. За долгие бессоные ночи из невероятного набора быстро вырастают одна-две-три проникающих мелодии. Полночный джаз, предутренний джаз, рассветный джаз.

Благодарности

Спасибо Руби Голдбергу за то, что он придумал эти чудесные машины, спасибо Sierra On-Line за то, что она сделала TIM, спасибо Sierra Attractions за RoTIM, спасибо RoTIM'у за то, что он есть. Такая головоломка никогда не потускнеет, подобное времяпрепровождение никогда не будет пустым. Поиск истины в лабиринте — разве нужны оправдания?

В свою очередь, TIM — игра поколенческая, символ ушедшей эпохи, но как логика, как головоломка, она ничего не теряет при реинкарнациях, только приобретает. Хотите новшеств — вы их получите. Хотите неподдельной старины — найдете и ее.

В один прекрасный день TIM взбрыкнет и доберется до третьего измерения, представить это не так уж трудно. Может быть, он даже станет хуже.

▼ Вот такой интеллектуальный баскетбол. Как жалко, что вы не слышите удивительное гитарное соло за кадром!



Destination: The Sims: Livin' Large

Большая жизнь

Ни одна девушка на свете не сможет устоять перед The Sims. Пригласите ее в гости, предложите чаю, запустите игру. Создайте двух персонажей и назовите их своими именами. Постарайтесь добиться максимального сходства, это важно. Объясните основные правила и замрите неподалеку. Периодически вмешивайтесь в процесс, чтобы отколоть шутку или сделать массаж плеч. В игре, разумеется. Успех обеспечен, поверьте. Все девушки обожают играть в дочки-матери. А мусор в The Sims выбрасывается с фантастической легкостью...

Начните чтение с этой заметки!

The Sims: Livin' Large — первый аддон к мегахиту Maxis. И вряд ли последний. The Sims уверенно шагает по следам Creatures... На диске с Livin' Large фанаты найдут 120 новых объектов, как вполне полезных и нужных, так и совершенно бессмысленных, зато веселых. Массу новых "тайлсетов" с радостью примут индивидуалисты всех мастей. При желании среднестатистический дом семьи Симпсонов можно превратить в средневековый замок, загородный дом плейбоя из Вегаса или футуристическую лабораторию сумасшедшего ученого из дешевого сериала. Пять новых карьер, ничего экстраординарного, но хоть какое-то разнообразие; новые персонажи и — до кучи — объекты и "скины" (с сайта www.thesims.com плюс лучшие образцы народного творчества) — вот, пожалуй, и весь Livin' Large. Да, почти забыл — в палитре взаимоотношений симов добавилось действие, которое при известной фантазии можно расценивать как... впрочем, это всего лишь игра.



олег хажинский

Некоторое время назад я создал теорию Ложемента. Ложемент — это удобное кресло, компьютер, подключенный к Интернету, мышь в руке, чашка с кофе и надкусанный круассан с сыром неподалеку. Очутившись в Ложементе, человек в первое время очень страдает. Ему кажется, что он упускает что-то важное. Что настоящая жизнь, цветная и сочная, проходит где-то рядом. Но потом он успокаивается, привыкает. Становится ясно, что единственно приемлемое бытие возможно лишь внутри Ложемента. За пребывание в этом коконе он получает деньги. Вне Ложемента чувствует себя неуверенно, ощущает необъяснимую вину, испытывает легкое, но почти наркотическое желание вернуться обратно.

Единственным недостающим фрагментом в моей теории было время суток с 20.00 до 8.30. Что происходит с человеком, который покинул Ложемент в положенный срок? Зачем ему эти деньги, которые выдаются каждый месяц? В чем смысл его, этого человека, существования? Ответы на все эти вопросы я получил после выхода The Sims. Конечно же, он отправляется домой! Замечательная The Sims стала для меня крышкой Ложемента, второй половинкой песочных часов. Черной рыбой с белым глазом на символе Инь-Янь. Все встало на свои места. The Sims занимает второе место по продажам в США, уступая только диснеевскому полю чудес "Who Wants to be a Millionaire", а значит — мы на верном пути.

Livin' Large

К счастью, в The Sims нет миссий, которые нужно проходить, поэтому факт появления Livin'

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



БГ играл на гитаре, чтобы нравиться девочкам. Чем мы хуже? No "Stairway to heaven", please.



Large не вызывает обычного в таких случаях раздражения. Диск следует рассматривать как... новую коробку красок или дополнительный набор кубиков к любимому конструктору. Увлеченный человек примет этот подарок с радостью, а тот, кто остался за бортом, непонимающе пожмет плечами и продолжит ждать спасательный катер.

"Типа средневековый колорит": плазменная панель и доспехи у входа. За каменными обоями обыкновенная ДСП. В кадре — джин. Сейчас что-то будет.

Уверен, авторы и не ставили своей целью изменить игру. Поклонники The Sims образовали вполне устойчивое сообщество, которому не нужны никакие революции. Между тем, одна неприятность уже случилась: после выхода Livin' Large в Штатах на официальном сайте игры закрылась биржа свингеров... точнее, The Sims Exchange. Формат семей из Livin' Large оказался несовместим с внутренним форматом хранения данных на сайте, возникла недоуменная пауза... небольшие технические неполадки, приносим свои извинения за возможные неудобства.

В отрыв

С другой стороны, назвать Livin' Large скучной язык не поворачивается. Зажатые в жесткие рамки формата, разработчики сумели оторваться по полной программе. В игре появились вещи для симов, которым наскучила однообразная жизнь образцового потребителя и хочется приключений.

Например "лампа Аладдина". Вытирая с нее пыль, можно ненароком вызвать джина и стать владельцем чаши с золотом, целой поляны цветов или заветной машины для пинбола. С тем же, впрочем, успехом вы рискуете подджечь свой дом, загадить полы какой-то дрянью неземного происхождения или разрушить отношения с ближайшими соседями. Русская рулетка по-американски.

Оральное употребление неудачного раствора сделает вас невидимым или, например, превратит в отвратительного бушующего монстра, который будет с завываниями носиться по квартире, срывая краны, засоряя унитазы, круша телевизоры и не убирая за собой посуду.

Еще одна шутка by Maxis — компактная лаборатория "Юный алхимик". Экспериментируя с различными веществами, ваш любимый герой вполне может создать действительно полезное средство, которое заменит ему еду, сон или потребность в ежедневном просмотре сериала "Симпсоны". Оральное употребление неудачного раствора сделает вас невидимым или, например, превратит в отвратительного бушующего монстра, который будет с завываниями носиться по квартире, срывая краны, засоряя унитазы, круша телевизоры и не убирая за собой посуду. Узнаете своего младшего брата? Надо будет попробовать донести пробирку до соседей и угостить зельем того придурка в клетчатой рубашке (кажется, его зовут Василий).

Больше всего мне понравился телескоп: рассматривая по вечерам звезды, можно ненароком обнаружить летающую тарелку и попасть под контроль инопланетян. После "обработки" Чужими сим превращается в совершенно другого человека. Представляете, какая радость для родных и близких обращенного.

Среди прочих "ненужных" предметов стоит выделить куклу-вуду. Маленькая куколка решает проблемы во взаимоотношениях с небывалой легкостью и доставляет ее владельцу массу положительных эмоций. Главное, чтобы у вашего соседа не завелась подобная же игрушка...

Остальное

Другими словами, в Livin' Large авторы постарались ввести побольше дестабилизирующих предметов. Своеобразный экстремальный спорт для любителей кожаных диванов. Конечно же, среди 120 новых объектов далеко не все настолько экстремальны. Скажем больше, большинство вещей куда менее интересны, чем прибамбасы, которые появлялись все это время на сайте www.thesims.com.

Самый важный, я бы даже сказал, ключевой объект в Livin' Large — это монструозная виброкровать с пошлейшим сердцем в изголовье. Вместе с кроватью у симов появляется желание "играть в постели". Разработчики никак не комментируют это понятие, предлагая каждому интерпретировать его в меру собственной испорченности.

Однако настоящая звезда Livin' Large, затмевающая своим сиянием дрожащую кровать с розовым атласным покрывалом, — это робот-уборщик. Мечта домохозяйки и счастливый сон игрока, эта штука стоимостью в каких-то 15 килобаксов берет на себя всю работу по дому. Железяка убирает мусор, моет полы, чинит утварь, готовит завтраки и ужины, сервирует их там, где ей прикажут, поправляет вам галстук перед выходом из дома и поливает бегонии в саду. Остается только заработать эти самые 15 "ка"...

Трудоустройство

С выбором жизненного пути в Livin' Large тоже все в порядке. Новые возможности никак не влияют на геймплей, но в целом они значительно забавнее старых. The Sims расширяет зону охвата, взяв под свое крыло доморощенных американских маргиналов. Можно попробовать себя в роли Большого Лебовски (Чувака, конечно), посвятив жизнь созерцанию, уборке туалетов и подаванию мячиков для игры в гольф. Околокомпьютерные романтики наверняка выберут жизненный путь хакера или "игрового журналиста". Тоже весьма непыльные работенки. Но самая интересная жизнь ожидает будущего паранормала. Представьте себя во главе целой религиозной секты, восседающим у алтаря виброкровати в обнимку с тремя прекрасными соседками, а вокруг — восхищенную паству и копошащегося робота-уборщика за 15 тысяч долларов.

Сухой остаток

Помимо всего вышеперечисленного, к Livin' Large прилагается море всевозможных обоев, которые придутся по вкусу любителям выделится из толпы. Среди предложенных "скинов" встречаются как весьма приличные, так и совершенно чудовищные. Средневековые мотивы абсолютно не вписываются в современную архитектуру целевой застройки, но если уж сходить с ума на почве паранормальности и алхимии, то делать это серьезно.

Район из 50 соседей против пяти в оригинальной версии — для кого-то солидная прибавка к пенсии и возможность заняться целенаправленным выведением идеального соседа, а для кого-то — лишняя головная боль. К счастью, в мире The Sims все еще царит полная свобода. Хочешь — делай, не хочешь — прощения просим.



Это дом человека, который имеет вкус к жизни. Виброкровать, хорошая аудиосистема, бассейн, полный симпатичных женщин, — что еще нужно, чтобы достойно встретить старость?

Игра не стала работать быстрее и все так же отчаянно не спешит во время скроллинга; музыкальное сопровождение осталось старым, а телевизор и стереосистема по-прежнему производят отвратительные звуки. Дорогая! Я дома...



The Sims: Livin' Large

Жанр Симулятор обывателя

Разработчик
Maxis www.maxis.com

Издатель
Electronic Arts www.ea.com

Сайт игры
www.thesims.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4

Сложность низкая
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★★
Музыка ★★★
Звук ★★★★
Управление ★★★★

Суть Гигантский набор декораций для съемок новой серии The Sims.

Системные требования
Windows 95/98/2000, Pentium II 233+, 32+ Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM.

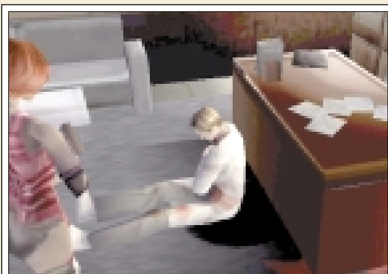
Дополнительная информация
175 Мбайт на жестком диске. Для запуска Livin' Large требуется оригинальная игра.

Destination: ■ Dino Crisis

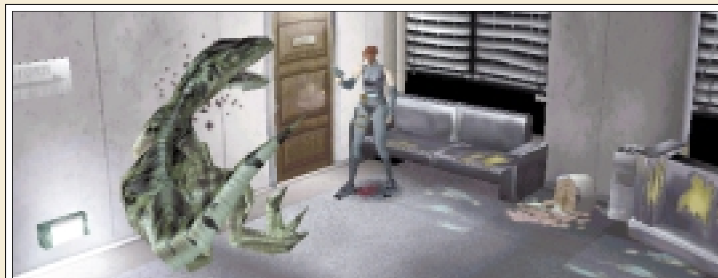
Охота на динозавров

В наше время бескровной и почти беспроблемной эмуляции некогда мощной (при царе Горохе) PSX поиграть в приглянувшийся "шедевр" (или, в крайне редких случаях, действительно Шедевр) проще простого.

Начните чтение с этой заметки!



Первый RE удивлял, немного пугал и, в целом, оставлял приятные впечатления. Второй — не оставлял их вообще. Dino Crisis не вызывает ничего, кроме раздражения. Без прикрас перенесенная с PSX трехмерная графика изобилует серыми оттенками и типичными для поганого порта ошибками. Управление традиционно коряво, а невозможность выбросить предмет и сохраниться в произвольном месте по-прежнему бесит. Поначалу кажется интересным режим WipeOut, но через пять минут надоедает и он: зашли в комнату — убили динозавра, зашли в другую — убили еще двух, открываем дверь в третью и знаем, что за ней ждет то же самое. Полный провал.



михаил судаков

Это плюс — в том смысле, что не обязательно нестись в местный центр приставочной торговли за ненужной покупкой, размахивая конечностями и выкрикивая: "Хочу PaRappa the Rapper! Хочу Bushido Blade!". И это же — огромный минус, ибо кое-кто, похоже, обрадовался, решив, что привыкший к Bleem! (тот самый эмулятор) народ слопает похожего качества порт.

Искренний интерес

Позволю себе напомнить уважаемым читателям, что Dino Crisis — первая игра "в стиле Resident Evil" от Capcom, выполненная в полном 3D, — предыдущие блистали откровенно плоскими, жутко пискелизованными задниками. Справедливо было полагать, что с переходом в новое измерение (кстати, забавный факт: RE3 и еще не вышедший DC2 снова "ушли" в 2D) серия слегка оживет и уж по крайней мере перестанет казаться воинствующим графическим убожеством, будто специально прибывшим из начала 90-х, дабы разубедить нас модернизировать свой компьютер: "Дружок, ну зачем тебе GeForce2? Перед Омом хвалиться?".

Так вот — не перестала. Dino Crisis имеет все задатки, чтобы ввести среднестатического любителя компьютерных красот в коматозное состояние часика на два, если не больше. Серовато-"слетевшая" палитра мило соседствует с персонажами кубических форм и ОТКРОВЕННО некондиционным движком — при малейшей смене ракурса картинка начинает жутко дергаться и "плыть". Интересный феномен — стоит, пожалуй, поинтересоваться у ПэЖэ, как вообще можно выпускать игру во второй половине 2000 года, использовать стандартный Direct3D и умудриться сотворить с движком ТАКОЕ (справедливости, впрочем, ради надо заметить, что в работе у нас была бета-версия, любезно присланная Virgin).

Игроделание по

Впрочем, игре с хорошим геймплеем мы готовы простить даже бОльшие прегрешения — особенно если сделать скидку на разработчика, которому сотворить 3D-игру, выглядящую на порядок невзрачнее, чем ее 2D-собратья, — что плюнуть. Беда, как и водится, в том, что Capcom придерживается своих традиций порьяней иных английских лордов.

Нашим невнимательным (или молодым, не нюхавшим RE и RE2) друзьям стоит, пожалуй, напомнить, что такое "фирмен-

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



Одна из "секретных" одежек Регины.



Забавный кадр: рэптор кушает Регину, а Регина танцует вприсядку.

ный стиль Capcom". Это бесконечно занудный геймплей, густо замешанный на блуждании по улицам-коридорам, поиске ключей, идентификационных карточек, медикаментов, боеприпасов и прочих (бес)полезных предметов, отстреле кошмарных созданий и разговорах ни о чем с попадающимися под руку людьми.

Среди других характерных features: неумение нормально ходить по лестницам, невозможность выкинуть лишний предмет в произвольном месте и, непременно, издевательская система сохранения игры, пропагандирующая идею о полезности ограниченного количества "сэйвов" (в прошлый раз были печатные машинки и картриджи... бр-р-р...).

Среди других характерных features: неумение нормально ходить по лестницам, невозможность выкинуть лишний предмет в произвольном месте и, непременно, издевательская система сохранения игры...

Подачка

С каким-то мазохистским удовлетворением приходится констатировать: Dino Crisis отошел от концепции "Capcom'овского survival horror" от силы на пару шажков. На смену апатичным зомби прискакали страшненькие динозавры, главная героиня научилась ходить с пистолетом наголо (при этом исчезла необходимость опускать дуло для успокоения притворившихся трупами врагов), а печатные машинки пошли на металлолом — теперь можно сохраниться в любом (и крайне редком, увы) месте, помеченном на карте буквой "S" (обычно это заурядная, ничем не примечательная дверь).

Все остальное с нами, друзья! Выкинуть сдуру поднятую аптечку можно, лишь добежав до специально отведенного для таких целей сейфа. Болтовня начинается не тогда, когда вы этого захотите, а при активации неких триггеров. Подъем и спуск с лестницы выполняется нажатием клавиши "Use" (до идеи самостоятельного перемещения по лестнице Capcom додумалась только в RE3: Nemesis). Стрейф отсутствует, неплохой сторилайн задавлен серостью прохождения, а знаменитые кэпкомовские видеоролики... После RE: Code Veronica (Dreamcast) видеоряд Dino Crisis не смотрится ВООБЩЕ, а все три имеющиеся в наличии концовки дурно пахнут хеппи-эндом.

В таком свете возможность выбора костюма главной героини и изначальная доступность режима Operation WipeOut выглядят какой-то, с позволения сказать, подачкой. Приятно бегать в первобытно-пятнистой шкуре и отстреливать по N динозавров за X минут, но достаточная ли это компенсация за НИКАКОЙ перенос игры на более мощную платформу?

Дружеский совет

Умом японцев не понять, однозначно. Считая PSX и PC своими основными платформами (только здесь вы сможете увидеть все части RE плюс DC в качестве бонуса), Capcom, тем не менее, выпускает действительно интересные вещи лишь "на стороне" (уже упомянутая Code Veronica на Dreamcast, RE: Zero на N64). Откуда такая нелюбовь к своей основной аудитории — ума не приложу.

С выходом RE3 на "персоналке", надеюсь, станет окончательно ясно, что серия изжила свое, эстафета уже давно перехвачена способными ребятами из Terminal Reality, а на подходе и вовсе Alone In The Dark 4. И вот что я посоветую Capcom: лучше это дело забросить, уступить лыжню молодым и не трепыхаться.

Мнения об игре

"Если подумать хорошенько, то выходит, что у Capcom на руках очередной козырь", — заблуждается Джеймс Милке (James Mielke), пишущий для сайта GameSpot PC (www.gamespot.com; рейтинг игры: 8,5 из 10).

"Это всего лишь Resident Evil с более страшными врагами, вот и все. И не надо ждать от игры чего-то большего", — уверяют нас на сайте HotGames (www.hotgames.com).

Dino Crisis

ЖАНР 3D Action/Adventure (Survival horror)

Разработчик
Capcom www.capcom.com
Издатели
Virgin Interactive www.vie.com
Сайт игры
www.capcom.com/xpml/game.xpml?gameid=500012

ИНТЕРЕСНОСТЬ
2.5

Сложность средняя
Графика ★★☆
Сюжет ★★★☆
Музыка ★★
Звук ★★★
Управление ★★★

СУТЬ
Resident Evil 3D с динозаврами в главной роли. Играть лучше... тсс!.. на PSX.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 300), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), DirectX6.1-совместимая карта (4 Мбайта ОЗУ, рек. 3D-ускоритель с 8 Мбайтами ОЗУ), 4x CD-ROM.

Полупроводник, полубизнесмен

Будь мы журналом радикально-художественным, то назывались бы мы "Трава и Воля", издавались бы на газетной бумаге и наконец отменили бы гнусные угловые скобки <censored>, явив миру прекрасные порывы наших душ в их полном объеме. Тогда эта рецензия состояла бы из одной фразы: "Детский Transport Tycoon".

Начните чтение с этой заметки!

Кликнули на школу. Узнали, сколько человек ею пользуются. Провели автобусный маршрут к супермаркету. Пустили красные микроскопические автобусы. Кликнули на церковь...
Прочтите с выражением предыдущий абзац триста раз, подставляя вместо церквей и магазинов любые другие известные вам названия общественных зданий, а автобусы сменяя трамваями и электричками, — и вы получите самое полное представление о TG. Совершенно верно, перед нами игра нашей молодости Transport Tycoon в версии Lights, с пониженным содержанием всего, включая играбельность. Ремейком я бы ее назвать поостерегся. Времена не те.
Вместе с тем, ровно одна "фича" игры уверенно компенсирует всю прочую серую вторичность: мы имеем возможность достигнуть победы политическим и экономическим путями, что подразумевает совершенно разные манипуляции такими частями тела, как голова и мышь. TG, и это делает ей честь и крупно поднимает в наших глазах, не смеет принуждать нас к решениям — свобода выбора, это сладкое словосочетание.
Внешне же все выглядит ровно так, как вы ожидаете от не первой свежести экономического симулятора: бедно, но чисто. Сакральная изометрия, приятные модели. Необязательные, но вполне милые звуки — так, например, в деловом квартале мы слышим, как чьи-то пальцы колотят по клавиатуре. ОМХ в ночи?..



Поля, натурально, находятся прямо в городской черте. Или это огороды?..

андрей ом

Нет-нет, успокоим мы наиболее впечатлительных читателей, схватившихся за валидол при воспоминании об Alien Nations и ее русскоязычной версии (как стало известно, сами авторы называют такие вещи "экстремальной локализацией"): по улицам TG не бегают синерожие "эльфы", цветовая гамма не стремится выесть пользователю глаза наподобие серной кислоты, а герои не блюют себе под ноги, чтобы позабавить невзыскательного выпускника СПТУ. Внешне все, к счастью, выглядит вполне серьезно.

Под обложкой

Мы имеем сити-билдинг родом из детства с транспортным уклоном — в моей юности это называлось Transport Tycoon, красовалось ультрамодной VGA-графикой и было "ограниченно культовой" (*спец., проф.*) игрой. Один мой знакомый развлекался следующим образом: запускал TT на ночь и ложился спать — чтобы утром разбираться с накопившимися неприятностями. Накапливалось их, надо признать, не слишком много, — вполне гипнотический, вязкий ход подобных игрищ не допускает даже мысли о мирской суете и о том, что потребитель может сесть играть в это менее чем на трое суток без перерыва. Схема оказалась жизнестойкой, как популяция тараканов, и почти без внешних изменений посетила нас много лет спустя — явно не в последний раз.

В связи с этим становится понятно, почему JoWood решила избавить TG от tutorial: те, кому надо, и так поймут, куда тянуть рельсы и где ставить остановки. Остальные беспомощно потычут курсором в домики, подивятся на микроскопические пункты меню и убегут играть в прятки. Для них перескажем синоп-

сис развлечения: города населены безумными обладателями личных автомобилей, которые постоянно ноют, что хотят кататься в переполненных троллейбусах и общаться в метро с нетрезвыми бомжуанами. Все, что нам нужно сделать для удовлетворения данных малообъяснимых нужд, это соединять стадионы с церквями посредством общественного транспорта.



Ядовитый цвет речной воды наводит на нехорошие мысли о "поведении" местного химкомбината.

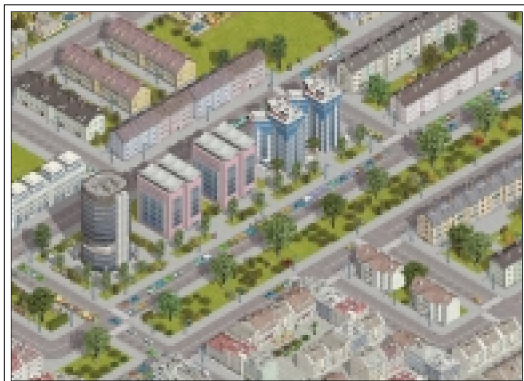
Supreme clientelle

Игра, которую я подумывал было по первому знакомству уничижительно обозвать "клончиком" (*издев., несерьезн.* мини-клон), старается не отсвечивать на фоне своих древних (см. выше) и более-менее современных (RRT2) названых братьев: серенькая изометрическая перспектива, занятные модельки зданий (пару памятников авторы, по их собственному признанию, подсмотрели в Вене), условные звучки и крошечные разноцветные машинки явственно дают понять, что JoWood никогда не дорастет до The Sims. С другой стороны, это, наверное, к лучшему.

Единственная вещь, которой TG худо-бедно удается оправдать факт собственного существования, это наше в ней позиционирование. Есть два варианта: бизнесмен и политик (весьма реалистичное среднее арифметическое почему-то во внимание не принимается). Вижу, изумруды мои яхонтовые, отсюда вижу — не понимаете. На самом деле все просто: в mission goals указаны два возможных варианта завершения задания — заработок, условно, миллиона долларов или обретение, опять же условно, определенного уровня престижа. Это гром среди ясного неба. Выбравший политическую карьеру честолюбивый отрок с ужасом видит, как рушатся все навыки, вынесенные им из бесконечного SimCity. Пример: денег хватает только на благоустройство одного квартала, в то время как мы имеем чумазую перенаселенную субурбию и удаленные от суеты "Горки-9" местного значения. В первом случае мы получим деньги, во втором — престиж.

На самом деле все еще сложнее и намного тоньше.

Города населены безумными обладателями личных автомобилей, которые постоянно ноют, что хотят кататься в переполненных троллейбусах и общаться в метро с нетрезвыми бомжуанами.



Стеклянные башни а-ля Luzhkoff style nuovo соседствуют с трехэтажными хрущобами — мы бы и рады навести порядок, да не дают. Домики — вне нашей компетенции.

В любом случае

Достигается странный (психо)терапевтический эффект. По-хорошему, игру полагалось бы оглушить канделябром, а потом не больно, но насмерть придушить подушкой, — ан нет, не получается. Вопрос контекста: играть в это днями и неделями напролет я бы на вашем месте не стал, но к исходу очередной ночи отстрела из шотгана в голову наймитов MJ12 в катакомбах Парижа, перемежаемого литровыми чашками кофе с таблетками глюкозы вприкуску, а также получасовыми сеансами StarCraft и Homeworld, TG действует вполне успокаивающим образом.

Что вы хотите — трудовые будни.

P.S. "Мнений об игре" сегодня не будет — кажется, мы единственные во всем мире, кто обратил на TG внимание. Даже официальный форум игры девственно пуст.

Traffic Giant

Жанр Экономический симулятор

Разработчик JoWood www.vvisions.com/terminus/

Издатели "1С" и Snowball www.1c.ru www.snowball.ru

Сайт игры www.trafficgiant.com

Интересность 3

Сложность средняя
Графика ★★★
Сюжет n/a
Музыка ★★☆
Звук ★★★☆
Управление ★★★★

Суть Гость из прошлого, когда мир был юным, об RTS не подозревал никто, включая их будущих создателей, а единственной альтернативой SimCity был Transport Tycoon.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium II 266, 32 Мбайта ОЗУ, SVGA (4 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 7.0.

Дополнительная информация
Игра заставляет устанавливать DirectX 7.0 в принудительном порядке. Если у вас уже есть DX7.0a или выше, стисните зубы и терпите.

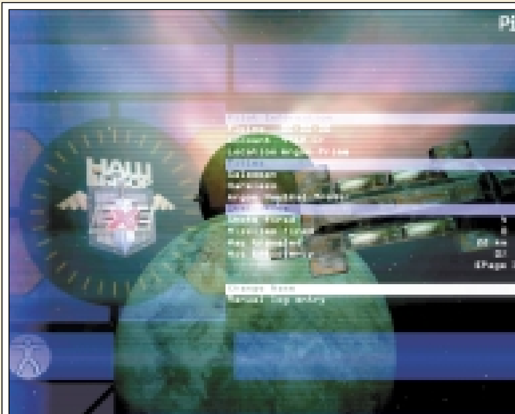
Сверхновая



Общеизвестно, что ежели чего-то очень сильно захотеть, то оно непременно сбудется, хотя, конечно, это правило применимо не ко всему. В конце августа — начале сентября я мечтал о двух вещах: уложиться в срок со сдачей материалов в номер и поскорее увидеть X-Tension.

Начните чтение с этой заметки!

X–Tension — это игра о космосе, дарящем Свободу. Игра, позволяющая быть кем угодно и не жалеть о своем выборе. Непередаваемый, четко выверенный сплав боевых действий, торговли и поиска. По статусу — аддон к X — Beyond the Frontier, по возможностям — совершенно независимый продукт, подлежащий немедленному опробованию всеми поклонниками жанра Space X–ploration.



Удивлены? А разве хорошая игра не достойна "Нашего выбора" в качестве логотипа?

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



С правой стороны выплывает не корабль, а надпись "The End". Что-то пошло наперекосяк...

михаил судаков

И пусть первое желание осуществилось, скажем так, не лучшим образом (по словам очевидцев, ББ был замечен в одном из питерских магазинов за покупкой полуметрового кухонного ножа), зато официальный аддон к прошлогоднему космохиту X — Beyond the Frontier увидел свет точно в срок.

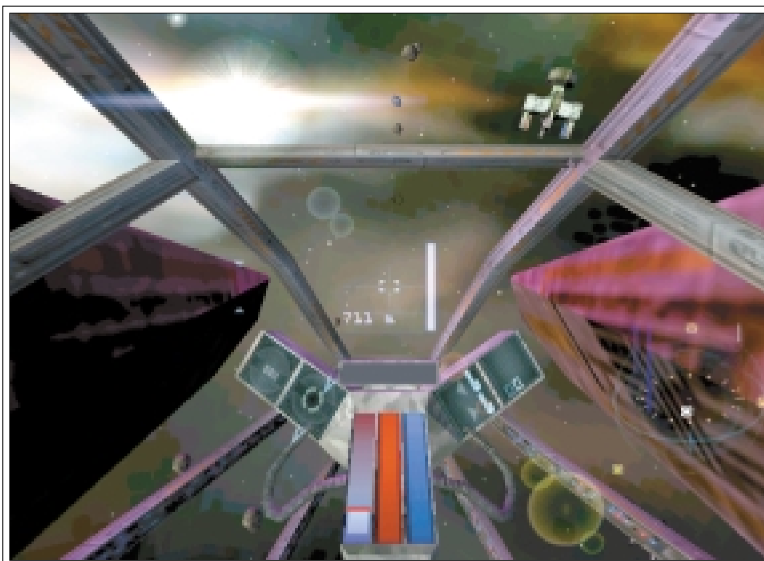
Пролог

Незнакомых с предысторией игры отсылаем к 11-му номеру за прошлый год, где в подробностях расписана завязка саги о заблудившемся в дальнем космосе пилоте X-Prototype, экспериментального корабля, оснащенного единственным в галактике джамп-двигателем. Повествование X-BTF заканчивается тотальным уничтожением механической расы терраформеров ксенонов и осознании печального факта: надежда на возвращение домой погибла вместе с кораблем Xenon M0, где хранились планы по восстановлению Ворот, разрушенных когда-то людьми.

Здесь и начинается X-Tension. После неудачной попытки отремонтировать джамп-двигатель вы отдаете свой невообразимо помощневший за время игры корабль в руки ученых (есть мнение, что с концами), а взамен просите "что-нибудь эдакое... побыстрее да помельче". Расщедрившиеся аргонцы даруют вам Argon Buster (фи!) с парой-тройкой минимальных апгрейдов, позволяющих человеку не сойти с ума в первые же пять минут игры (заново покупать S.E.T.A.? не-е-ет!..). Так начинается еще одно Скитание по бесконечным просторам местной галактики...

Интерфейс: лицом к народу

Между тем, слова о "бесконечных просторах" — вовсе не пустой звук. Как и обещали в EgoSoft, галактика значительно увеличилась в размерах. Страшно подумать, сколько времени отнимет



▲ **Кокпит... не очень удобен — слишком мала площадь обзора.**

прохождение X-Tension, если на X-BTF был убит не один месяц (к тому же многие не бросали игру после “завершения” сюжетной линии, продолжая строить свои торгово-военные империи). Впрочем, навигация облегчена настолько, насколько это вообще возможно (не считая традиционного игнорирования мышки).

Теперь вместо примитивной карты сектора можно вызвать... все ту же карту, но гораздо более информационно насыщенную. Помимо “разлинованного квадрата, усеянного странными символами”, имеется список всех станций и кораблей, находящихся в данном секторе, — по ним можно пробежаться курсором, выбирая кого надо в качестве цели, вызывая ребят на связь или же получая подробнейшую информацию, особенно полезную в случае фабрик, заводов и торговых станций (наличие товаров и цены на них).

Чуть симпатичнее и информационнее, что ли, стала галактическая карта, показывающая сектора, на которых вы уже побывали, и предоставляющая о каждом из них общую информацию. Хотите иметь доступ к своим и чужим объектам в удаленном секторе? Покупайте спутники-шпионы и рассылайте их куда ни попадя: однажды запущенный и до сих пор не сбитый пиратами спутник создает устойчивое впечатление, что вы никуда не отлучались, а тихо-мирно сидите себе на родном Shipyard с логотипом “Game.EXE”. Чем не идиллия?

И на десерт: появилась возможность сохранять игру в любой точке пространства. Просто посетите Храм гонеров и сделайте соответствующую покупку. Разумеется, на станциях эта операция производится теперь совершенно бесплатно.

Однажды запущенный и до сих пор не сбитый пиратами спутник создает устойчивое впечатление, что вы никуда не отлучались, а тихо-мирно сидите себе на родном Shipyard с логотипом “Game.EXE”.

My name is Titov. German Titov

Очень трудно переоценить широко разрекламированную возможность выхода в открытый космос. Главным оправданием для такого рода развлечений традиционно считается пересадка на один из своих кораблей, если текущий слегка утомил или не соответствует каким-либо требованиям. Выбираемся из корабля, плывем к нужному объекту, стараясь никого не задеть (невежливо это), и вот вы уже в новом доме... Скорость вашего джет-пэка весьма мала, поэтому расстояния следует рассчитывать как можно точнее; впрочем, за определенную сумму в Храме гонеров можно купить устройство под названием Expanded Quantum Transporter, позволяющее запрыгивать в проносящиеся мимо корабли с расстояния в пять километров!

Однако опытные бойцы предпочитают пересаживаться в... не совсем свои корабли (надеюсь, вы понимаете, о чем я). Иногда почти поверженный противник, уныло взглянув на оставшиеся четыре процента силовых щитов, теряет остатки самообладания и покидает судно в надежде спастись. Это очень ответственный момент. Корабль переходит под ваше мудрое руководство (делайте с ним, что хотите), а струсившего пилота можно подобрать и продать в рабство (товар ценный, но запрещенный, со всеми вытекающими). Учитывая немалую (а иногда откровенно астрономическую) стоимость отдельных кораблей, такой

X-Tension

ЖАНР Космический симулятор

Разработчик
EgoSoft www.egosoft.com

Издатели
THQ www.thq.co.uk

Сайт игры
xtension.beyondthefrontier.com

ИНТЕРЕСНОСТЬ
5

Сложность средняя
Графика ★★★★
Сюжет практически отсутствует
Музыка ★★★★★+
Звук ★★★★
Управление ★★★★☆

СУТЬ
Практически идеальный представитель Space Exploration и настолько удачный аддон, что даст фору любой “независимой” игре этого жанра.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 500), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D-совместимый 3D-ускоритель (рек. 16 Мбайт), 2x CD-ROM.

Дополнительная информация
300 Мбайт на жестком диске.

путь к обогащению представляется не менее привлекательным, чем активная торговля.

Вообще, хороший баланс — одна из самых ярких черт X-Tension. Если Elite большей частью полагалась на боевые действия, кои в X-BTF находились в тени рудников и заводов, то здесь любой путь развития приносит почти одинаковые плоды. В пользу этого говорит и увеличившаяся стоимость тех же заводов, мешающая прикупить себе парочку чуть ли не в начале игры и зажить припеваючи. Хотя в целом торговля стала гораздо удобнее, учитывая появление двух устройств, помогающих вам найти лучшего покупателя и лучшего продавца на интересующий товар.

Мозаика

О микроквестах разговор особый. Затюканные фанатами Elite сценаристы EgoSoft, услышавшие в свой адрес немало приятных слов и советов засунуть сюжет куда им вздумается, плюнули, растерли и отдали игру на растерзание сторонним программистам-любителям. Получилось на удивление хорошо: всевозможные предложения сыплются на вас по мере возрастания рейтинга — как в космосе, так и на станциях. И хотя большинство из них сводятся к банальному "доставь-или-убей", имеются совершенно изумительные экземпляры: когда над "вроде-как-сюжетом" вместо пяти человек трудятся пятьдесят пять, он поневоле становится пестрым.

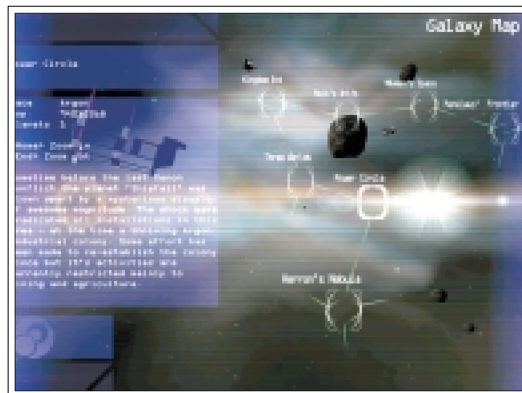
Впрочем, сюжет не умер — вы сами воплощаете его в жизнь. С полным исчезновением ксенонов в галактике снова активизировались пираты. "Одноглазые" вояки наглеют на глазах, нападая даже на защищенные лазерными установками станции в совершенно мирных секторах; обычных же торговцев попросту не ставят ни во что. А ведь у вас с самого начала игры имеется Лицензия На Отстрел таких типов — намек ясен? Это раз.

Один из пилотов обнаружил, что Ворота, оказывается, вовсе не вечны (чего следовало ожидать) и запросто разносятся залпом из пятнадцати "Шершней". Между тем, имеется устройство Warp Drive, позволяющее перемещаться между секторами без использования Ворот: стоит оно недешево и простым смертным недоступно. Но вы ведь не "простой смертный", не так ли? Можно изолировать сектора один за другим, устанавливая в каждом из них порядки, выгодные лишь вам, и так, шаг за шагом, прибирать к рукам всю галактику... Это два.

Отдельные товарищи видели пролетающий мимо них на большой скорости и по неестественной траектории НЛО очень странной формы. Один бог знает, кто управляет этой штуковиной, откуда она вообще взялась и можно ли наладить с ней контакт. Это три. Счет окончен?

Иногда почти поверженный противник, уныло взглянув на оставшиеся четыре процента силовых щитов, теряет остатки самообладания и покидает судно в надежде спастись.

"Я летал на НЛО! Но никому не скажу, как на него забраться!"



Карта посещенных секторов. Слева рассказывают про сектор Power Circle.

To be continued...

Будьте уверены, в наличии имеется и "четыре", и "пять", и "шесть", а "семь", "восемь", "девять" и так далее ждут своего часа. X-Tension уже начинает обрастать легендами и непроверенными фактами ("Я летал на НЛО! Но никому не скажу, как на него забраться!" — "А я случайно попал на сходку ксенонов и подслушал их разговор: они снова хотят уничтожить Землю!"), подтверждающими, что игра получила чуть ли не культовый статус.

Немцы и англоязычная публика сходят с ума, оставляя на форуме EgoSoft по тысяче (ТЫСЯЧЕ!) сообщений в день: делясь впечатлениями, давая бесконечные советы по прохождению, выкладывая Progress Report'ы и обсуждая пути решения той или иной проблемы. Вполне нормальная ситуация для игры такого масштаба, а ведь EgoSoft обещает включать новые микромиссии в каждый последующий патч, таким образом расширяя и расширяя игру, — пока не надоест?

Да и мне хочется поговорить об X-Tension еще немного: самую малость, не больше 10-20 журнальных полос. Дать несколько советов по начальному накоплению капитала, объяснить, как проще всего захватывать вражеские корабли и почему полезно стравливать представителей власти с корсарами. Перемыть косточки всем имеющимся в игре расам и научить заводить полезные знакомства. Немного поворчать по поводу частенько тормозящей, хотя и более красивой, чем в X-BTF графики, искренне завидуя владельцам Voodoo5, которые наверняка играют с Motion Blur без стабильных 10-15 кадров в секунду... То есть, вполне возможно, мы еще вернемся к предмету сегодняшнего разговора. Может быть, в виде симколонки?.. Будущее покажет. А сегодня — всем играть до полного истощения. X-Tension здесь и сейчас — как сверхновая, не дающая спать по ночам обитателям близлежащих звездных систем. Такая же яркая и манящая.

Мнения об игре

"Я думаю, что большинство людей, требовавших "современную Elite", на самом деле хотели "современный Frontier: First Encounters" с чем-то большим, чем торговля на одном корабле. X-BTF была очень близка к этому, а X-Tension попала в яблочко", — рассуждает некто Scharmers на форуме игры (www.beyondthefrontier.com/english/forum).

Destination: ■ Infestation

Мы так хотим

Забавное соседство обнаружилось в этом номере. Рядышком обитает рецензия на игру, которая своим появлением косвенно обязана Дэвиду Брэбену (вы понимаете, о чем я, верно?). А тот развлекается, как может: кормит нас завтраками, обещая выпустить четвертую часть Elite, и пытается делать аркады, словно устав от полной свободы, щедро раздариваемой в предыдущих проектах. Впрочем, пытается не очень успешно — и за это ему большое человеческое спасибо.

Начните чтение с этой заметки!

Выглядящая как обычная гонка со стрельбой, Infestation вовсе не так проста. Возможность трансформировать свое транспортное средство в любую из пяти модификаций, большое количество апгрейдов и полезных устройств, даже наличие ресурсов — все это выделяет новую игру Дэвида Брэбена из плеяды подобных творений. Картину дополняют приятная и разнообразная графика (теперь мы знаем, как будет выглядеть Elite 4 при посадке на планету), высокая динамика и относительная свобода действий. Тогда почему же не “Наш выбор”? Игре катастрофически не хватает разнообразия в геймплее, плюс мешают жить некоторые недоработки вроде прицеливания и убогого AI (как своих, так и чужих). Но играть можно и даже нужно. Не проходная вещь.





JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



михаил судаков

Infestation отчаянно косит под “настоящую аркаду”, предлагая игроку почти все атрибуты этого старейшего (но не стареющего!) жанра: багги-подобная машинка с primary- и secondary-оружием, умопомрачительно разноцветные инопланетные пейзажи и мириады тупых, но симпатичных врагов.

Мы носимся от одной крохотной планетки к другой сквозь межпространственные врата, так опрометчиво возведенные человечеством по всей галактике и оставленные без охраны. Истребляем вторгнувшихся и обосновавшихся на наших землях инопланетян, подрываем их свеженькие шахты, снимаем силовые купола, разрушаем генераторы и давим мутантов в НАШИХ скафандрах. Прокладываем себе дорогу сквозь горы трупов и груды искореженного металла, сквозь красочные взрывы и вспышки лазеров, сквозь горные и водяные преграды.

Наш четырехколесный друг (ACAM) панически боится любой жидкости, при погружении в нее норовя свести счеты с жизнью путем моментального перегрева двигателя. Хотя при обычных условиях тепло накапливается постепенно, погашая энергию вражеских выстрелов и очень сильных ударов. Приходится сражаться с пришельцами поэтапно: отстреливая наиболее активных представителей и удирая из эпицентра битвы с помощью ускорителя...

Модернизация

Как уже говорилось, если Дэвид садится делать аркаду, то обычно получается “мини-Elite” — в той или иной степени. Подобными чертами блистали Virus и V2000, а Infestation пошла еще дальше: помимо собственно апгрейдов, число которых весьма велико, в игре существует такое понятие, как “распределение энергии” — собирая специальные светящиеся шары, мы

◀ **Не очень приветливый пейзаж. Да и опасный — воды много.**

Мнения об игре

"Недостаток геймплея — главная проблема Infestation, выливающаяся в постоянное повторение игровых событий, — чем дальше, тем чаще", — переживают на сайте GameOver.Net (www.game–over.net; рейтинг игры: 63%).

"Вы должны спросить себя: а нужен ли нам еще един Quake–клон? Для Infestation гораздо лучше оставаться собой и вытворять всякие странности с насекомыми и апгрейдами", — умозаключают на сайте аглицкого журнала PC Format (www.pcformat.co.uk; рейтинг игры: 87%).

формируем эдакий энергозапас, который можно потратить на улучшение защиты и на увеличение убойной силы оружия (пушек, лазеров и проч.). Эта косметическая операция элементарно выполняется, если заглянуть на фабрику с приятно проводящими внутри время инженерами, а при отсутствии таковых — подобрав парочку на улице и доставив их прямиком на рабочее место.

Апгрейды производятся там же. Когда кому-то из инженеров приходит в голову Гениальная Идея, самое время хватать его и тащить на фабрику. За несколько секунд будет проведено исследование и его результат — новое и иногда весьма полезное устройство — тот час же установят на вашу машину. Сканеры, локаторы, новое оружие, приспособления, позволяющие немного сбить вражеский прицел... Это не считая обычных боеприпасов, которые просто штампуются пачками. Не даром, конечно — производству требуется сырье, некие кристаллы трех цветов (красные, синие, зеленые), которые добываются либо с поверхности, простым "наездом", либо при помощи хитрых геологических устройств, показывающих на карте залежи полезных ископаемых и занимающихся собственно добычей.

Infestation отчаянно косит под "настоящую аркаду", предлагая игроку все атрибуты этого старейшего (но не стареющего!) жанра.

Поиграем в трансформеров

И это еще не все. Самая приятная штука в Infestation — возможность при первом же удобном случае сменить свой багги на что-нибудь летающее или делающее вид, что летает. Существует пять модификаций вашей ACAM: Buggy (базовая), Truck (с большими колесами, полезными лишь для преодоления некоторых водных участков), Hovercraft (воздушная подушка, воды не боится, быстроходная, но низколетящая), Helijet (в этом режиме можно по-настоящему летать, хотя повоевать с наземными противниками особо не получится) и Skimmer (весьма неудобная боевая модификация, огромная скорость).

Превращение багги в скиммер происходит красиво и логично: кое-какие части убираются, кое-какие, наоборот, выдвигаются из корпуса, причем трансформация может происходить в любой момент времени: хоть в полете, хоть на воде, хоть в свободном падении. Особым шиком считается долететь до места назначения в виде "вертолета"; приземляясь, перекинуться в Hovercraft, открыть огонь на поражение, описывая вокруг вражеской техники ровные круги, а затем вовремя скрыться, отрастив себе колеса и ускорившись. Это ли не весело!

Подобный маскарад прилично оживляет игровой процесс, который после определенного числа прыжков через ворота начинает немного приедаться. Но не тут-то было! Иногда ловишь себя на том, что ты, наплевав на primary objectives, попросту забавляешься, пытаясь вскарабкаться по высокому холму сначала на колесах (естественно, падаешь, кувыркаешься вовсю и уверяешься, что изобретение первобытных людей себя уже изжило), затем включаешь воздушную подушку и преодолеваешь препятствие почти без проблем. Следующее развлечение — воздушные пируэты на "вертолете", очень напоминающие Lander (весьма упрощенный, но от этого не менее привлекательный). Вообще, внутриигровая физика Infestation в части поведения ACAM (любой модификации) достойна всяческих похвал: если не за реалистичность, то за ее искусно попсовую имитацию. Глазеть приятно, а управляется проще простого.

По кругу

Однако. При всей своей внешней привлекательности (за исключением мелочных придирок) и внутренней насыщенности Infestation имеет ряд очень нехороших черт, мешающих погрузиться в игру с головой. Взять хотя бы систему наведения, которая обожает сбиваться в самый неподходящий момент и просто недостаточно проработана для игры такого жанра. Судите сами: иногда, чтобы успокоить некоего развоевавше-



Один уничтожен, но на вражеской базе еще остались охранники.



Вот с таким спецэффектным всплеском багги вылезает из ненавистной воды. Как будто отфыркивается.

гося летуна, приходится заезжать передней частью на какое-нибудь возвышение, дабы прицел поднялся на нужную высоту. А ведь враг не дремлет, летает вокруг и палит, палит, палит... Причем Helijet-режим не панацея: "вертолет", двигаясь вперед, держит нос в наклоненном положении, что не самым лучшим образом сказывается на подвижности прицела, а уж когда начинаются серьезные маневры — чертовы треугольники скачут взбесившимися кенгуру.

Но это мелочи. Главный бич игры — однообразность. У Infestation, черт возьми, огромный потенциал. С такими features можно легко свернуть горы и взорвать жанр action racing изнутри, а глубокоуважаемый Дэвид, вместо того чтобы изобрести много-много по-настоящему разных и оригинальных миссий, разменивается на стандартные цепочки "найди-уничтожь-катись-к-воротам". Изредка в эту формулу вкрапляется что-то более-менее свежее, но к середине игры действия игрока приобретают непредсказуемость обезьяны, которой дали в руки банан.

Приехали, нашли пару инженеров. Собрали немного кристаллов и шариков. Заехали на фабрику. Если надо — выкурили оттуда протестующих пришельцев. Посадили своих. Пополнили запасы боеприпасов. Распределили энергию. Если есть возможность — изучили новый апгрейд. Поехали в точку 1: всех убили. В точку 2: нашли еще одну фабрику, произвели три бомбы, все взорвали. Точка 3: постреляли еще чуть-чуть. Точка 4: нашли ворота, запустили в них инженера для активизации, свалили отсюда... Правда же, обидно? Каждая новая планета выглядит совершенно иначе, но проходится точно так же, как предыдущая.

Вообще, внутриигровая физика Infestation в части поведения ACAM (любой модификации) достойна всяческих похвал: если не за реалистичность, то за ее искусно попсовую имитацию.

Последнее желание

Как оно всегда и бывает (согласно следствию #57 из первого закона Мерфи), свободное место в журнале испаряется со скоростью, прямо пропорциональной желанию автора написать об игре побольше. Ни слова об AI-напарниках (впрочем, что толку говорить о туповатых и в целом довольно бесполезных железяках?) и возможности брать временный контроль над вражеской техникой. Ни строчки о ракетах, которые можно собственноручно доставить по адресу, используя "вид из боеголовки". О выразительном ландшафте, ошеломляюще красивом небе и простеньких, но убедительных моделях техники и живых существ — какое свинство! — тоже умолчал. А стоило бы рассказать немного и о первом, и о втором, и о... многом.

Кому-то не хватает ста баксов для полного счастья, другому нужны благодарные слушатели для осознания собственной значимости, а Дэвид Брэбен, я уверен, продал бы душу за полбалла, отделяющие Infestation от "Нашего выбора". Но мы не интересуемся борзыми щенятами — особенно в виде нематериальных субстанций. Мы просто хотим, чтобы свобода была Свободой, игра — Игрой, а интерес НИКОГДА, даже в эпизодах не превращался в скуку. Мы так хотим.

Infestation

Жанр Гонки со стрельбой

Разработчик
Frontier Developments www.frontier.co.uk

Издатели
Ubi Soft www.ubisoft.com

Сайт игры
www.frontier.co.uk/games/infestation

Интересность 4

Сложность средняя
Графика ★★★★☆
Сюжет ★★☆
Музыка ★★★☆
Звук ★★★★
Управление ★★★★

Суть
Еще одна попытка создателя Elite сделать аркаду. У игры неплохой потенциал, но иногда становится скучновато.

Системные требования
Windows 95/98, Pentium 166 (рек. Pentium II 400), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), Direct3D-совместимый 3D-ускоритель (4 Мбайта ОЗУ, рек. 8 Мбайт), 4x CD-ROM. Многопользовательский режим: TCP/IP, IPX, Serial, модем (несколько мультиплейер-режимов: football, racing, CTF и 'buggy madness').

Дополнительная информация
160 Мбайт на жестком диске.

Прокрустолакования

Существует два типа людей. Одни, накопив денег на новую "девятку", покупают новую "девятку". Другие — раздолбанный Porshe. Первые, как правило, к сорока годам осваивают неплохой дачный участок. Вторые к сорока умирают от цирроза печени. Порой я удивляюсь, как компьютерные игры похожи на нас с вами.

Начните чтение с этой заметки!

Пятая инсталляция победоносной всеми раскупаемой серии Age of Empires посвящена всевозможным завоевателям, что закреплено в ее названии — The Conquerors. Формально это самый обыкновенный аддон, причем в самом полном смысле этого нерусского и неприятно звучащего слова, — диск с игрой самостоятельного значения не имеет и, не обнаружив на винчестере родного папу, Age of Kings, начинает громко ругаться и плакать. Поэтому имеет смысл вооружиться тряпкой для пыли и поискать необходимый CD на дальней полке.

Неформально это тоже самый обыкновенный аддон, однако то ли интуиция, то ли результаты последних продаж подсказывают нам, что популярность среди народа ему обеспечена. Пять новых цивилизаций (гунны, ацтеки, майя, корейцы и испанцы) вместе со своим многочисленным скарбом (видеороликами, роскошными моделями зданий, специальными юнитами и деревом технологий в пластиковой кадке) расположились на диске с некоторым трудом. Устроиться поудобнее им мешают аж четыре исторические кампании, посвященные великим воителям 5–15 веков, новые типы карт, несколько оригинальных multiplayer–режимов и, конечно же, умные крестьяне, которые теперь строят прямые стены и цитируют Ницше по памяти. Простые люди, которые придут в магазин и попросят что-нибудь "типа "Битвы империй", получат диск с The Conquerors и не будут разочарованы.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



олег хажинский

Сезонное безрыбье, приступы удушающей жары, тропических ливней и появление на станции метро "Речной вокзал" ядовитой палатки "Хуан Хэ" — далеко не главные игровые события уходящего двухтысячного лета. Уверен, для многих поклонников компьютерных игр это время пройдет (то есть, конечно, уже прошло) под знаком The Conquerors — последнего творения Ensemble Studios и Microsoft. Эта стратегическая игра настолько выделяется на общем фоне своей оригинальностью, новизной, особенным творческим взглядом на обычные, казалось бы, вещи, что мы вправе считать ее кандидатом номер один на звание "Игра года-2000".

Конечно, многие из вас уже в курсе — мы не раз писали о революционных идеях, которые дизайнеры Ensemble во главе с опытнейшим Брюсом Шелли (Bruce Shelley) использовали при создании The Conquerors. Впрочем, одно дело рассказывать, и совсем другое — играть. Проведя несколько недель в увлекательном уединенном общении с полной версией игры, любезно предоставленной российским отделением Microsoft, мы с трудом отрываемся от монитора и готовы сообщить свое мнение. И первое слово, которое мы произнесем, будет: "Потрясающе!".

По частям

На первый взгляд, игра очень похожа на знаменитую Civilization Сида Мейера. Игрок становится во главе, подумать только, целой цивилизации (только здесь их больше, почти двад-

По графике The Conquerors на порядок превосходит Civilization и большинство остальных современных стратегических игр. Только взгляните на это "чудо света", построенное на земле ацтеков!



цать) и ведет ее к разноцветному будущему — строит города, развивает сельское хозяйство и производство, вступает в дипломатические отношения с другими культурами, торгует товарами и, разумеется, много-много воюет. Как и в оригинальной "Цивилизации", время действия растянуто на тысячи лет, и начав в пятом веке, в конце игры мы имеем все шансы оказаться в 15-м. Конечно, масштаб по нынешним меркам не так уж велик, зато разработчики уделили больше внимания исторической достоверности вооружения, зданий, костюмов, технологий. Фактически, The Conquerors можно использовать как иллюстрированный учебник истории. Игра сопровождается роскошно оформленной энциклопедией, которую совсем не помешает почитать некоторым взрослым, не говоря уж о несмышленых детях.

Впрочем, авторы не стали повторять Civilization "от и до", а предложили совершенно новый — революционный! — подход, который, уверен, в скором будущем перевернет игровую индустрию с ног на голову. Во-первых, игра разделена на отдельные части, которые называются "миссиями". В каждой миссии перед нами ставится вполне конкретная задача. Если эта задача выполняется, игра идет дальше, и нам предлагают следующую миссию. Если не выполняется — приходится начинать миссию с начала. Процесс напоминает движение по лестнице, где каждая миссия — ступенька. Пройдя ее однажды, нет нужды возвращаться назад. Каково? Изящным движением руки кудесники из Ensemble разрезали тело игры на несколько аппетитных кусочков — все просто и предельно понятно — даже самым маленьким. Но это еще не все о The Conquerors. Самый главный сюрприз ждет нас впереди.

Изящным движением руки кудесники из Ensemble разрезали тело игры на несколько аппетитных кусочков – все просто и предельно понятно – даже самым маленьким.

Требуются Цезари

Основное отличие The Conquerors от современных стратегических игр состоит в принципиально новой организации ходов. Дело в том, что и мы, и противники совершаем свои ходы одновременно. Более того, игровое время не останавливается ни на секунду, и если вы, скажем, отошли на кухню за новой чашкой зеленого чая, противник в это время может напасть на ваш город и полностью его разрушить. Никто не станет предупреждать вас о нападении и предлагать какие-то варианты действий. Именно так, бессмысленно и жестоко. К счастью, как раз для таких случаев разработчики заботливо предусмотрели режим "паузы", при котором искусственный разум соперников замирает в ожидании, а у нас появляется время немного расслабиться и оценить сложившуюся ситуацию.

Вы спросите, каким образом возможно одновременно управлять своей армией, строить новые здания и отражать атаки варваров на дальнем форпосте? Не запутается ли игрок в безумной кутерьме наисложнейших событий, не превратится ли игра в бессмысленное метание

Age of Empires II: The Conquerors Expansion

Жанр Стратегия в реальном времени

Разработчик
Ensemble Studios www.ensemblestudios.com
Издатели
Microsoft www.microsoft.com

Сайт игры
www.microsoft.com/games/conquerors

Интересность
3.5

Сложность низкая
Графика ★★★★
Сюжет ★★★★☆
Музыка ★★★
Звук ★★★★
Управление ★★★★

Суть
Пять новых цивилизаций, четыре кампании по 5-6 миссий в каждой, новые тайлы, умные крестьяне и два свежих многопользовательских режима. Настоящий прорыв. Авторы попытались объединить динамику action и глубину стратегической игры и... достигли успеха. Нечто ранее невиданное.

Системные требования
Windows 95/98/2000/NT 4.0, Pentium 166+, 32+ Мбайта ОЗУ, SVGA (2 Мбайта), 4x CD-ROM.

Дополнительная информация
Для запуска необходима копия Age of Empires II: The Age of Kings на диске. Минимальная инсталляция — 200 Мбайт на HDD, для игры head-to-head и по Интернету требуется модем 28.8.



по карте, не перестанет ли быть СТРАТЕГИЕЙ? Человек физически не в состоянии одновременно присутствовать в нескольких местах, а его способность делать несколько дел одновременно стремительно падает в результате злоупотребления низкокачественными алкогольными напитками.

Признаться, нас тоже терзали подобные сомнения. Но, удивительное дело, уже первые несколько минут практики показали, что ничего особенно сложного в таком методе управления нет. Конечно, первое время стремительность, с которой разворачиваются события, неумолимый бег времени и неприкрытая агрессия электронных соперников только пугают. Впрочем, очень скоро испуг сменяется азартом, настолько живо и реально выглядит происходящее на экране. После часа игры мы хотим только одного — играть еще и еще, еще и еще! Все прочие стратегические забавы кажутся теперь тяжелым дурным сном. Инноваторы из Ensemble превратили серьезное, казалось бы, занятие — управление империей, в увлекательную детскую игру, и нам остается только... сказать им спасибо!

Визуалайз

Конечно, чтобы командовать подчиненными и вести строительство в условиях постоянного цейтнота, необходимо как следует изучить управление. Разработчики предложили весьма необычную концепцию интерфейса — почти все делается с помощью мыши и ее двух кнопок. Действия, закрепленные за кнопками, меняются в зависимости от того, какой персонаж в данный момент активен и куда смотрит курсор — если на врага, значит — "атака", если на деревце, значит — "рубить", если на строение, значит — "ремонтировать". Просто и гениально. Почему никто не додумался до этого раньше?



В сырых трюмах этих кораблей настоящие машины уничтожения, созданные выдающимися учеными на основе последних технологий баллистостроения.

К счастью, оставленные без присмотра "юниты" (именно так в The Conquerors называют игровых персонажей) не застывают на одном месте, а пытаются вести себя в соответствии с ситуацией и отданным приказом.

Игровая система также предельно проста — а как иначе, ведь часы не остановить и долго думать просто нет времени. Основа экономики любой цивилизации — трудолюбивые крестьяне, плоть от плоти земли. Именно они рубят лес, добывают камень и золото, собирают ягоды и выращивают хлеб, — все эти ресурсы необходимы для строительства городов и поддержания армии. Что удивительно в игре — это степень визуализации. "Рубят", "выращивают", "строят" — не понарошку, по-настоящему, самым достоверным образом! Кажется, будто случилось чудо и ожили вдруг солдатики из нашего недавнего детства. Игровой мирок The Conquerors живет своей нехитрой жизнью — бегут по делам многочисленные ответвления дерев, шелестят на ветру крестьяне, дымят хлеба, колосятся трубы домов... Иногда ты плюешь на вечную нехватку времени и просто наблюдаешь, как тикают заведенные тобой часы.

Впрочем, когда дело доходит до стычки с противником, становится не до медитаций. Действовать приходится быстро и решительно. К счастью, оставленные без присмотра "юниты" (именно так в The Conquerors называют игровых персонажей) не застывают на одном месте, а пытаются вести себя в соответствии с ситуацией и отданным приказом. Чтобы заставить их делать что-то, вовсе не обязательно тыкать в каждого мышкой, как в Civilization. Достаточно обвести группу юнитов "резиновым" прямоугольником и затем отдать приказ всей группе. Более того, сфор-

Мнения об игре

"С тонной новых юнитов и цивилизаций, The Conquerors — один из самых забористых наборов дополнительных уровней, которые мы когда-либо видели!" — подсчитывают чужие деньги журналисты с сайта PC.IGN.com.

"Разнообразие возможностей Age of Kings может вскружить голову некоторым игрокам, однако именно это разнообразие делает игру столь глубокой и захватывающе интересной. Новый аддон делает геймплей еще глубже!" — патетически восклицают на сайте GameSpot.



мированный таким образом отряд можно “запомнить” и затем, в разгаре боя “вызвать” в любую секунду.

Представляете, какие тактические горизонты открываются перед игроком, освоившим эту хитроумную систему? Допустим, вы создаете три независимых отряда — лучников, копейщиков и несколько баллист с непременной охраной. Пусть копейщики движутся вперед, преграждая вражеской коннице дорогу к беззащитным в ближнем бою лучникам. Пусть лучники заберутся на самый высокий холм, который смогут найти (о да, в The Conquerors есть самые настоящие холмы, которые при известном желании можно считать невысокими горами), и обстреливают неприятеля с безопасного расстояния. Умело сочетая управление с клавиатуры и мыши, опытный игрок чувствует себя в гуще схватки как рыба в воде. Те, кто еще вчера жаловался на то, что The Conquerors “профанируют жанр стратегических игр”, сегодня до хрипоты спорят о преимуществах мамелюков над сарацинами и очень хорошо себя чувствуют.

2:07am

Есть игры, которые оставляют свое имя в истории. Это своеобразные столпы, на которых держится все остальное. Это кости, на которые потом нарастает мясо. Это основа. Создать такую игру — проще простого. Надо забыть обо всем, что было сделано до тебя, освободиться от груза прошлого и начать с чистого листа. Сделать шаг вперед, туда, где до тебя еще никто не был. Туда, где, возможно, бездонная пропасть или глухая стена. Или бессмертие, слава, богатство, женщины. Брюс Шелли сделал такой шаг, не побоялся огромной ответственности и… достиг успеха.

The Conquerors — одна из тех редких игр, о которых мы будем помнить долго, вечно. Завтра придут многочисленные последователи, привезут с собой измерительное оборудование и хитроумные инструменты, изучат каждый изгиб The Conquerors и создадут свои игры по образу и подобию. Наверное, мы назовем их “клоны”. Большинство из них окажутся хуже оригинала. Некоторые разовьют идею и предложат нам что-то новое. Но эта — первая! — игра навсегда останется лучшей.

Есть игры, которые оставляют свое имя в истории. Это своеобразные столпы, на которых держится все остальное. Это кости, на которые потом нарастает мясо. Это основа. Создать такую игру – проще простого. Надо забыть обо всем, что было сделано до тебя, освободиться от груза прошлого и начать с чистого листа.

▼ Если очень постараться, можно отыскать настоящий водопад и построить рядом водяную мельницу.

Ацтеки

Если вам кажется, что цивилизация, лишенная кавалерии любого вида, не имеет шансов, вы (как это частенько с вами бывает, верно?) ошибаетесь. Конечно, по европейским стандартам ацтеки весьма примитивны, но все же далеко не беспомощны перед лицом врага. Быстроногий Eagle Scout вполне в состоянии заменить конного разведчика, а Jaguar Warrior порвет на тряпки любую пехоту покруче любого рыцаря. Только изучите Garland Wars, и все будет хорошо.

Испанцы

Технологически развитые испанцы заполучили два новых юнита, которые на самом деле старые, просто за прошедшее время успели обзавестись лошадьми. Conquistador (*бывш.* Hand Cannoneer) прекрасно подходит для тактики hit & run, а Missionary — почти Monk, только не умеет таскать мощи. Впрочем, оно и к лучшему.

Эти подлецы гунны

Эти ребята совсем затерроризировали бедных европейцев и приложили свою нелегкую руку к разрушению Римской империи. Уникальные всадники, они специализируются на молниеносных атаках и не менее стремительных отступлениях. Их кони размножаются на 20% быстрее обычных. Стоит ли что-то говорить о скорости размножения крестьян?



Destination: ■ Submarine Titans

На дне

Конечно, был велик соблазн дождаться русифицированной ("локализованной" в данном случае — слишком сильное слово) версии от наших заклятых друзей и, приняв "Смекту", валерьянку и валидол, углубиться в ее бездны. Но, к счастью, не судьба.

Начните чтение с этой заметки!

...И даже среди биндюжников он слыл грубияном. Нет-нет, среди C&C-клонов все еще попадаются конфетки (Tzar), но наш сегодняшний гость явно не из их числа. Достаточно сказать, что глубокое дно, куда загнало авторов их оригинальничанье, заставило дизайнеров рисовать 38 вариаций такого транспортного средства, как подводная лодка. С "Силиконами", впрочем, пацанам было проще: цветовая гамма и общие черты, не особо скрываясь, решено было позаимствовать у протоссов.
Справедливости для нельзя не заметить, что в игру было вывалено несколько ведер нетрадиционных для классических RTS и потому приятных "фишек", в числе которых торговля и прирученные дельфины с разными специальностями. Другое дело, что используется это все только в тех случаях, когда игра принуждает нас к тому недвусмысленными строчками в mission goal — в основном для победы достаточно старой, как мир и ПэЖэ, вместе взятые, тактики "клонируем наиболее сильную из доступных субмарин n+1 раз".
Ну и совсем уж в качестве аттракциона "Неслыханная объективность!": если за четыре года разработки Ellipse (ранее MegaMedia Australia) что-то и удалось на ять, так это AI. Он блещет в окрестной серости, как самородок в донном иле, несмотря на все попытки игры спрятать его от наших глаз.
Несмотря на все это, впрочем, у нас есть сильные сомнения, что у Ellipse Studios будет следующая игра.

JPEG image 1024x768 pixels — EXE.



андрей ом

О русификации, однако, вы в общих чертах сможете составить представление по обложке уже изданного "Снежком" оригинала. Обложка говорит нам почти человечьим голосом: "Убрать перескоп!". "Перескоп" — это, вероятно, гипертрофированный скоп. Таким вещам, кажется, учат классе в третьем — это называется "словарное слово", потому что если не удается проверить однокоренным, то надо запомнить или заглянуть в словарь. Отныне мне не кажутся смешными шутки старших товарищей о том, что к-фф-и-его-коновалы модифицируют даже оригиналы, вставляя, наподобие Тайлера Дердена, между кадрами всякие непотребные сценки. Мужские гениталии? Возможно. Эти могут.

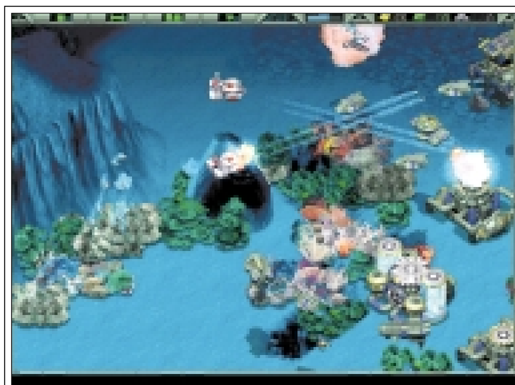
Плеванто на законо

За четыре года можно заработать миллион (название валюты впишите сами — в зависимости от уровня амбиций), а также с нуля научиться ходить, читать и использовать горшок. За половину этого срока можно из полковника в отставке стать действующим президентом, можно сломать свою прежнюю жизнь о колено и завести новую, можно стать звездой и начать собирать стадионы. За четыре года можно сделать десять игр уровня Submarine Titans или полторы Diablo II.

При этом ST позволяет себе слишком многое. Добрая половина миссий выглядит издевательски: тридцатиминутный (!) таймер, путешествия налегке через кишащую врагами территорию и многочисленные эскорт-миссии (чуть на написал "эскорт-услуги", что было бы, пожалуй, даже точнее) способны вогнать в дикую ярость даже сущего ангела. Мы не ангелы, нам приходится еще хуже. Есть и менее очевидные, но столь же омерзитель-

...Один из багов, исправляемых патчем, запрещал строить сооружения слишком близко друг к другу, — такие живописные пейзажи тянулись на километры.





ные штуки: так, единственным способом победить в некоторых заданиях является быстро и в определенном порядке возвести некое количество зданий. Шаг вправо, шаг влево, постройка лишнего коллектора — и привет. Ресурсы закончились, взять неоткуда. Это стратегия? Это не стратегия.

Даже в более-менее традиционных kill'em all-миссиях игра продолжает тестировать нервную систему потерпевшего таким, например, способом: стадо наших лоханок периодически застывает перед указанным ему для немедленного разрушения вражеским зданием. Мы изрыгаем серию слов, единственно пригодными для печати из которых являются "Что за?.." — таймер показывает нули. Гаме овер. Это не злочинный баг (хотя к игре уже выпущен увесистый патч), это, наоборот, наиболее почитаемая авторами "фича", уровни глубины. Кораблики толкаются и не могут решить, кому первому опускаться на дно, — здесь очень помогает безобразное нагромождение пикселей, которое авторы по странному недоразумению называют рельефом.

О, рельеф!.. Вы когда-нибудь задумывались, зачем в RTS все эти елочки и псевдогоры? Правильно, для того, чтобы карту было легко запомнить. Простите меня, недостойного, за разъяснение на пальцАх таких азбучных вещей, но...

Видите ли, когда вместо елочек-мостиков у нас есть несколько квадратных километров одинаково невзрачных подводных камней (с вооот такенными пикселями!), когда нельзя визуально определить, какие горы можно преодолеть поверху, а какие придется обходить, в игру играть не хочется. Ее хочется бережно вынуть из пасти Creative Infra 54x и дружески разбить о стену, потому что нервы, знаете ли, дороже.

▲ **Обратите внимание на цвета ландшафта — согласно последним сведениям РАН, такие сочетания вызывают суицидальную депрессию и суровое слабоумие.**

За четыре года можно заработать миллион (название валюты впишите сами — в зависимости от уровня амбиций), а также с нуля научиться ходить, читать и использовать горшок.

It's easy, mmmkay!

Ко всем тем ужасам, которые были со смаком описаны нами больше года назад (июнь-99, если точнее), добавилось еще несколько. Вот, например, тайлы поверхности. Смелый авторский замысел заключается в том, чтобы несчастный пользователь, вынужденный часами наблюдать их перед собой, жестоко страдал головной болью и приступами тошноты, а в иде-

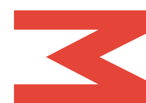
Submarine Titans

Жанр RTS

Разработчик
Ellipse Studios www.ellipsestudios.com
Издатель в США
Strategy First www.strategyfirst.com
Издатель в Европе
PAN Interactive www.paninteractive.net
Издатели в России
"1С" и Snowball www.1c.ru www.snowball.ru

Сайт игры
www.subtitans.com

Интересность



Сложность высокая
Графика ★★☆
Сюжет ★★★
Музыка ★★
Звук ★★★
Управление ★★★☆

Суть
Опыт ST показывает, что "классические RTS", они же C&C-клоны, сегодня имеет право безнаказанно делать только Westwood. Остальных ждет дальняя дорога, казенный дом и марьяжный король.

Системные требования
Windows 95/98/2000/NT, Pentium 233+, 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64), SVGA, 4x CD-ROM.

Мнения об игре

Games Domain (www.gamesdomain.com) осторожно пишет: "Submarine Titans ограничена именно своей уникальностью: подводным окружением. Идея, безусловно, неплоха, но бесконечные однообразные ландшафты не способствуют replayability и навевают клаустрофобию..."

Уважаемый GameSpy (www.gamespy.com) восхищается и вовсе странными вещами: "ST — самая открытая для пользовательской самодеятельности RTS на сегодня. В коробке находится редактор сценариев, утилита для редактирования графики и еще одна программа, позволяющая полностью изменить любой звук в игре!"

Поставив игре 72%, Action Trip (www.actiontrip.com) с удивлением замечает: "Юниты иногда отказываются перемещаться, но вам нужно просто кликнуть на пункт назначения два–три раза, и все будет отлично!" Тот же сайт в числе плюсов игры указывает "отличную идею, яркую графику и высокую сложность", а среди минусов — "удаленность от сегодняшних стандартов" и, опять же, "высокую сложность". Марксистско–ленинская диалектика, не иначе.

але, возможно, сошел бы с ума. Основные цвета там — грязно-желтый и ядовито-зеленый. Нет, честно. Мой настольный словарь эвфемизмов настоятельно рекомендует именовать впечатление словом "обалдеть".

Совершенно грандиозная задумка (мерзкий большевистский синоним человеческого слова "идея" употреблен автором совершенно намеренно. — **Примеч. ред.**) создателей — немотивированно повесить выполнение разных задач на разные мышекнопки. То есть истребители и двигаются, и атакуют по правой кнопке, а вот харвестеры двигаются по правой, но ресурсы будут собирать только по левой. Тут, видите ли, трудно объяснить, в чем проблема, но, поверьте — это настоящий саботаж. В одинаковом шоке будут и привыкшие к схеме StarCraft (RMB), и к концепции C&C (LMB). Браво.

За всех здесь приходится отдуваться искусственному интеллекту (ИИ?!) — он ведет себя поразительно неплохо. Чутко реагирует на наши завоевательные походы, норовит пресечь добычу полезных ископаемых и всячески выказывает свою сообразительность. Но, как уже было упомянуто, в этом ему посильно помогают ужасный рельеф и такие же уровни глубины.

Доктору остается констатировать смерть, а пациенту – надеть номерок. На большой палец ноги. Людей, называющих ST "подводным StarCtaft'ом", мне не хочется даже пинать.



Ядерная бомба (а это именно она) остается весьма действенной игрушкой.



Как говорят в городе Ростов-на-Дону, "щас будет в семье горе".

Впрочем, мне пришлось пару раз проиграть компьютеру. Это показательно, потому что обычно я этого не делаю.

Все так ужасно?

К сожалению, да. Доктору остается констатировать смерть, а пациенту — надеть номерок. На большой палец ноги. Людей, называющих ST "подводным StarCtaft'ом", мне не хочется даже пинать. Какой уж тут StarCraft... Торговля, многочисленные апгрейды, чрезвычайно навороченный интерфейс, крадущие здания кибердельфины, эти рабы жестокого демона Многообразия, подгоняемые мантрой "чтоб было всего побольше", понуро плетутся на лесоповал. В игре им остается мало места — его занимают аналоги Mammoth Tank по кличке Terminator, дорогое, зато универсальное плавсредство. Безусловно хороша только одна штучка: возможность указать лодкам, при каком уровне повреждений им следует сушить весла и направляться в клинику. В разгар побоищ это приводит к крупным очередям в кассу, зато избавляет нас от необходимости лично тыкать носом каждого страждущего.

В читательской почте, которая посетила меня год назад после текста "Уклон в ужас" (с тех пор ST если в чем-то изменилась, то только в размерах), была такая, например, сентенция: "Различий рас не видишь?! Покажи-ка мне у черных бомбу!". Тоже о многом говорит, верно?

Справедливости, впрочем, ради надо заметить, что сейчас, после расцвета и гибели 3D RTS, после HW и Ground Control, после, наконец, Evil Islands можно заставить себя воспринимать ST как некий постмодернистский дискурс, форму провокационного искусства.

Но лучше не заниматься глупостями и признать очевидное.

#10'2000

POLYGON

ЗАМЕТКИ КУДЕСНИКА ШОТГАНА О ДЕВЕЛОПЕРСКОМ ДЕЛЕ



Модель — это не только ценный мех

стр. 2/100



LIONHEAD STUDIOS: записки на дисплее

стр. 5/103



ECTS 2000

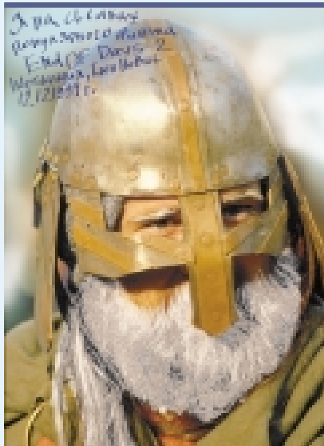
Ночь со 2 на 3 сентября, Лондон, выставка ECTS 2000, "ночная пташка" Питер Молинье дает интервью телевидению.
Фото Михаила Новикова.
Читайте выставочный отчет наших корреспондентов в следующем номере Game.EXE!

ПРИ УЧАСТИИ



Заметки кудесника шотгана о девелоперском деле

Часть 7: Модель — это не только ценный мех



Продолжение. Начало см. в ##2-4, 6, 8-9'00

Из записных книжек 1989–2000 гг. Господина **ПэЖэ**, рисунки автора (!)

В прошлый раз мы разобрались, как добиться отображения моделей на экране. Но, согласитесь, модель, проделывающая свои замечательно реалистичные движения, вися в воздухе посередине уровня, особой пользы не приносит. Она должна бегать, прыгать, биться о стены, нырять в воду, истекать КРОВИЩЕЙ и умирать, разлетаясь на тысячу маленьких цветных медвежат.

МОДЕЛЬ НАРИСОВАНА. ЧТО ДАЛЬШЕ?

Начнем, само собой, с простейшего. Хочется, чтобы модель бегала по полу (каковой суть полигоны уровня) и не утопала в стенах (каковые, строго говоря, обычно ничем от пола не отличаются). И, как и положено в рассказе о правилах, начнем с исключений. Вспомним старичка DOOM и его мир. Там полы и потолки были отдельной категорией, ничто не могло быть ниже потолка или выше пола в текущем секторе. Так что вся физика для них сводилась к проверке попадания одного числа в диапазон (и, само собой, вычислениям по классическим формулам движения с ускорением (см. рис.1), когда игрок переходит из одного сектора в другой, где пол ниже, а попросту — падает).

А в наши дни, когда любой полигон может быть расположен в любом месте и под любым углом, сами понятия "пол" и "стена" стали размытыми и легко переходят друг в друга. Скажем, помост, поднимающийся точно под углом 45 градусов, — это что? Неизвестно... И потому обсчитывать окружающие полигоны вполне разумно одним и тем же универсальным кодом, проверяющим взаимодействие модели с чем угодно.

СФЕРИЧЕСКИЙ КОНЬ В ВАКУУМЕ

Кажется, прием достаточно очевиден и в простейшем случае сводится к традиционному методу сферического коня в вакууме, используемому для оценки мощности автомобилей "Жигули". Вокруг модели описывается, к примеру, шар. На самом деле его не существует, но во всех дальнейших вычислениях будет участвовать не сама модель, а ее суррогат, самая простая для наших нужд фигура. Она отлично описывается четырьмя числами: тремя координатами центра и радиусом (см. рис.2). Для любого полигона очень легко проверить, где по отношению к нему находится наш шар (формула расстояния от точки до плоскости есть в любом справочнике), и если он ненароком "залез внутрь", например, погрузился в пол, передвинуть модель как надо.

Несколько ближе к форме тела для большинства млекопитающих (ну, кроме самых откормленных) все-таки не сфера, а более сложные фигуры. Неплохо работает прямоугольный параллелепипед: вычисления для него все еще довольно примитивны, что-то подобное мы уже обсуждали в случае двухмерной графики (помните, как определяется касание двух спрайтов?). Годится и цилиндр (эдакий гибрид сферы и параллелепипеда). Но, разумеется, искать легких путей в наши дни не принято, программистская мысль не стоит на месте и моделирует окружающую среду все точнее и точнее.

Давайте сразу рассмотрим оптимальный случай, а потом подумаем, как его реализовать на "железе" чуть-чуть слабее "Крэя". В идеале, мы должны рассматривать саму модель игрока в качестве физического тела и именно ее проверять на соприкосновение с окружающими полигонами. И это даже можно проделать, принципиальных ограничений нет. Проблемы начнутся в тот момент, когда такие проверки придется делать для каждого участника событий на каждом такте игры, и никакого процессора на это дело не хватит, ведь проверять придется каждый полигон модели и каждый полигон уровня (а ведь модели могут сталкиваться между собой, поэтому нехитрую операцию проверки двух мелких полигончиков придется повторять чуть ли не миллиарды раз за такт, что, очевидно, невозможно).

ИЕРАРХИЯ — ЭТО ХОРОШО

Для борьбы за процессор обычно применяют примерно тот же метод, что и в отображении высокополигональных моделей. Помните аббревиатуру LOD (Level Of Detail) и принцип ее использования? Вот и здесь примерно то же самое. Для начала описываем вокруг модели сферу такого радиуса, чтобы наружу ничего не торчало (поручики, ма-алчать!), и все проверки проводим только с ней. Если уж эта сфера полигон не зацепила, то и то, что внутри, его тоже не зацепит. Зуб даю! А вот если сфера пересекла полигон, это еще почти ничего не значит, она ведь явно больше сидящей внутри модели. Ок, если появились подозрения — начнем работать с самой моделью.

Если она достаточно большая, ее можно разбить на под-

модели и снова описать вокруг каждой из них (скажем, вокруг руки или ноги) сферическую, прямоугольную или цилиндрическую оболочку (см. рис.3). И только если эта оболочка пересекла наш полигон — займемся отдельными полигонами самой модели, чтобы точно определить, что же произошло и как на это реагировать (скажем, в ближайшем будущем можно ожидать, что человек, проходя мимо автомобиля и зацепив его рукой, вполне правдоподобно качнет ею благодаря инверсной кинематике, а автомобиль слегка вздрогнет на амортизаторах). Очень красиво, универсально и удобно. Короче, снова возникает иерархическая система, похожая на анимационную, только это не скелет, а система оболочек разной степени детальности.

Но, впрочем, даже такое положение вещей пока выглядит слишком оптимистичным, в большинстве игр детализация проверок все еще весьма и весьма невысока. Думается, каждый сможет вспомнить, как враги из любимой игры благополучно залезали в стену без малейшего вреда для себя или стены. То же самое иногда происходит и с моделями, которые видны только самому игроку, к примеру, с моделями оружия (когда игрок вплотную подходит к стене, его "пушка" запросто может залезть в нее), но с этим обычно борются более тщательно — уж очень заметно.

БОРЬБА СУМО СРЕДИ МОДЕЛЕЙ

Но установить факт касания — это не значит решить проблему, ведь мы проверяли не ради спортивного интереса, а для того, чтобы предпринять какие-то действия, чаще всего "исправительного" характера. Если модель провалилась в пол, ее надо приподнять, если в стену — подвинуть, но все это должно выглядеть абсолютно гладенько, чтобы, прижавшись к стене, игрок не испытывал ощущения, что она имеет форму стиральной доски.

Казалось бы, задача очень проста, но даже сам Джон Кармак (John Carmack, тот самый, из id) уже дважды не справился с ней как следует. В DOOM были "быстрые стены", вдоль которых движение ускорялось раза в два, а в Quake и его потомках есть прием "wall hugging", помогающий гораздо слабее, зато практически на всех стенах (см. .EXE #11'99). Судя по всему, все эти проблемы вызваны одним и тем же: не вполне корректным положением, в котором оказывается игрок, "вытащенный" из стены (см. рис.4).

Думаете, с проверкой касания уже все? Радоваться еще рано, мы только начали. Вы когда-нибудь задумывались, почему игрок в любом шутере так легко бегает вдоль забора или стены сложной формы? Ведь если уж быть честным до конца, герой должен остановиться, зацепившись за первый же выступ или впадину!

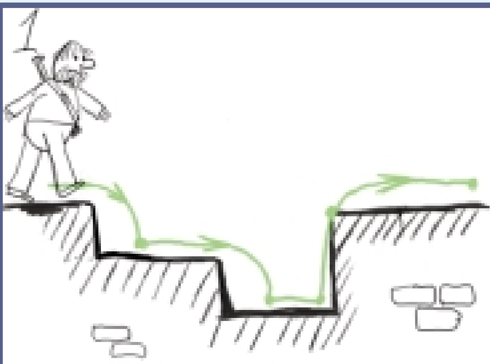


Рис.1. В простейшем случае модель "привязана" к полу и отрывается от него только в свободном падении или при взлете на ступеньку.

Вы можете мне не верить, но именно такое поведение (остановка на каждом выступе) является естественным и очевидным и получается само собой при правильной реализации всех алгоритмов. А дальше начинается та неуловимая магия, которая делает игру игрой, а не военным симулятором. Написать хороший алгоритм, убирающий с пути игрока непринципиальные для него препятствия и оставляющий важные, — это задача глубоко эмпирическая, общего решения не имеющая и решаемая каждым программистом по-своему (хотя, конечно, любой вариант во многом похож на изложенный ниже алгоритм для лестниц).

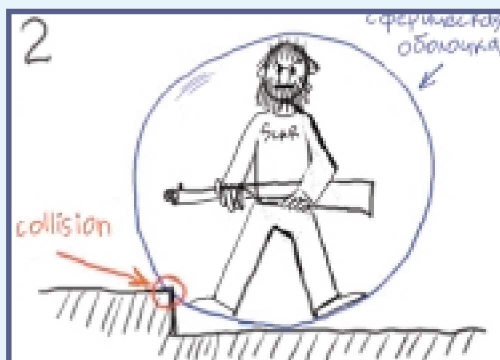


Рис.2. Как и в случае касания спрайтов, соприкосновение сферической оболочки с одним из полигонов окружающей среды еще ничего не означает, сама модель в этот момент может быть очень далеко от места события.

А вот некоторые другие вопросы, напротив, имеют общее и универсальное решение. Скажем, движение по лестнице. Правда, здесь мы потихоньку начинаем отдаляться от математики и переходить к физике, но от этого никуда не деться.

12 ШАГОВ К ЗДОРОВЬЮ

Когда речь шла о подъеме по гладкому пандусу или движении вдоль гладкой стенки (эти задачи во многом одинаковы), все проблемы решались в рамках "обычной", сравнительно честной физики. Модель смещается на небольшую величину вдоль текущего вектора скорости (величина эта, кстати, как и сам вектор, зависит от многих параметров, но эти вопросы мы будем разбирать в следующей главе, где речь пойдет о физике и ее тонкостях, особенно в случае клиент-серверной модели), а затем, немедленно, не допуская, чтобы полученное число ушло в блок отображения, проверяются новые координаты; завязшая в стене или полу модель вытаскивается на свет божий; результирующие координаты объявляются окончательными.

Итак, модель подошла к первой ступеньке. Напомню, ноги во всех играх (кроме Venom, о которой я рассказывал пару номеров назад) несут чисто декоративную нагрузку, а модель, по сути, перемещается как материальная точка, хотя и довольно жирная. Когда эта точка утыкается в вертикальную часть ступеньки, она просто обязана остановиться (ведь в вертикальный полигон она действительно уперлась и двигаться вперед не может ни под каким видом); алгоритм вытаскивания ее из стены неминуе-



Рис.3. Проверка одной оболочки происходит намного быстрее, чем нескольких, а тем более каждого полигона модели. Но уж если пришлось проверять подробности, можно сэкономить еще немного времени, если сначала отбросить хотя бы несколько крупных частей модели.

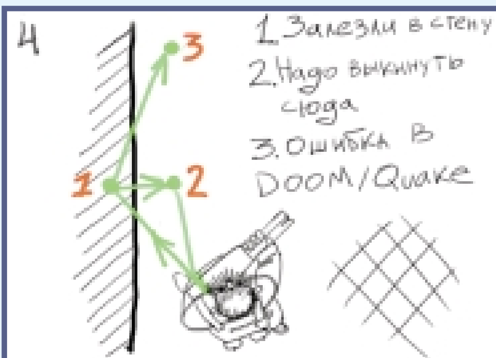


Рис.4. Алгоритм “вытаскивания” модели из стены или пола даже в популярных игрушках дает сбои, перемещая ее не в точку 2, как хотелось бы, а в точку 3, тем самым увеличивая скорость модели, движущейся вдоль стены.

мо выпихнет ее горизонтально назад, на ту самую ступеньку, где она сейчас находится. И модель упирается. Но здесь ее грубо хватает за шкирку специальный код (обратите внимание, специальный, ни под какую физику-механику не заточенный!), измеряющий высоту препятствия. Если эта высота не слишком пугающая (а точнее, если она меньше заданной разработчиком “максимальной высоты ступеньки”), код перехватывает модель за ухо и вытягивает ее наверх, на нужную высоту (см. рис.5); если же препятствие все-таки высоковато, код смущенно кашляет и отходит в сторонку, давая игроку остановиться в положении “упор стоя”.

Важно, что в наши дни строго воспрещается (да и раньше было моветоном) осуществлять это самое вытягивание моментально. Мало того что при таком подъеме изображение в глазах игрока будет резко прыгать на каждой ступеньке, так еще и ощущение от него будет “ненастоящее” — игрок будет казаться приклеенным к поверхности.

Поэтому тот самый код вынужден не переносить модель принудительно, а просто давать ей дополнительный вертикальный импульс, достаточный для преодоления встретившейся ступеньки, и перепоручать дальнейшие вычисления обычным алгоритмам, которые, руководствуясь новым вектором скорости, будут вытаскивать модель, застревающую в ступеньке, уже не назад, а вперед и вверх.

Если помните, в далеком ноябре-99 я уже касался принципов канонических трюков в играх от id (см. колонку). И был там довольно подробный рассказ о так называемом “беге по пустоте”, основанном как раз на этом эффекте. Из него же вырос известный по Quake 2 double jump. С физикой не шутят, любое отклонение от ее законов приводит к мерзким последствиям, с которыми приходится бороться, а эта борьба вызывает очередные побочные эффекты, и их приходится давить, а они... Ну, вы поняли. Но ради главного божества любого разработчика, интересного геймплея, приходится идти на жертвы и бороться с честной физикой.

Ну что ж, кажется, можно плавно перейти к физике. Правда, напоследок хочется сказать пару слов о взаимодействии моделей друг с другом. Говорю. К примеру, лифт, граната, транспортер, гвоздь из гвоздемета или поезд метро — это все типичные модели, взаимодействующие с игроками на общих основаниях. Никаких особых тонкостей здесь нет, все очень похоже. Если оболочки коснулись, придется проверить сами модели на касание и на общих основаниях поменять их положение и скорости (скажем, транспортер положение и скорость по пустякам менять не обучен, так что он спокойно подвинет игрока). Да и лифт придает игроку ту скорость, с которой движется сам. Пожалуй, единственная сложность — это когда обе модели движутся и нужно правильно обсчитать передачу импульса и прочие физические штучки (скажем, в случае, когда одна из моделей — пуля или ракета). Но об этом разговор отдельный.

(Продолжение следует.)

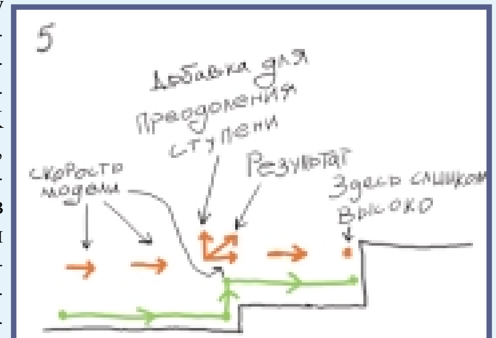


Рис.5. Код, подбрасывающий модель вверх на небольших ступеньках, не включается, если ступенька выше некоего предела.

Словарь терминов, уместных в дискуссии о движках, ведущейся в приличном обществе

Продолжение.
Начало см. в ##2–4, 6, 8–9’00.

Bounding box — оболочка вокруг модели. Чаще всего этот термин применяется для обозначения оболочки в виде прямоугольного параллелепипеда (хотя иногда это всего лишь синоним более общего термина **Bounds**). Метод построения очевиден: выбираются вертексы, модели с максимальными координатами по каждой из осей, и оболочка проводится как раз по ним. Разумеется, такая оболочка не умеет вращаться (вычисления должны быть мгновенными!), она всегда ориентирована по координатным осям, чтобы все проверки сводились к паре сравнений типа “больше–меньше”. Правда, выяснение, пересекается ли такая оболочка с произвольным полигоном, не является тривиальным и требует в общем случае либо довольно сложных вычислений, либо построения для этого полигона такой же оболочки.

Bounding rectangle — как правило, двухмерный аналог **Bounding Box**. Использовался в DOOM (монстры которого имели бесконечную высоту при проверках на столкновение с другими моделями).

Bounding sphere — оболочка вокруг модели в виде сферы. Построение оптимальной сферической оболочки не столь тривиально, как для параллелепипеда, но в целом тоже не вызывает сложностей. Зато любые проверки с такой оболочкой просто великолепны — элементарны, быстры и не требуют никаких дополнительных преобразований.

Bounds — дословно “границы”, “пределы”, вообще любая оболочка вокруг модели. Применяется для отслеживания и обработки столкновений модели с окружающим миром (в том числе с другими моделями).

Collision — столкновение, а точнее — взаимопроникновение двух объектов. О столкновении в традиционном смысле этого слова имеет смысл говорить только после того, как факт попадания двух объектов в одну и ту же точку пространства уже зафиксирован и должным образом обработан.

Collision detection — обнаружение столкновений, один из способов потратить процессорное время не впустую.

Hierarchical bounds — иерархическая оболочка, способ сэкономить время, затрачиваемое на **collision detection**, за счет быстрого отбрасывания сложных моделей, если они заведомо далеки от интересующего нас места. Может состоять из разных видов оболочек, в зависимости от типа подобъектов, из которых строится рассматриваемая модель.

(Продолжение следует.)

LIONHEAD STUDIOS:
записки на дисплее



Продолжение. Начало см. в ##8-11'99, 2-9'00

Стив **ДЖЕКСОН**, очарованный очевидец

Один день из жизни Питера Молиньё,
или Два года каторги

Основатель и исполнительный директор Lionhead Питер Молиньё известен в профессиональной среде прежде всего благодаря своим играм. Пресса уже давно вылепила из него гуру индустрии. Однако о личной жизни Питера мы знаем не так много. Так вот, эта часть "Записок на дисплее" представляет собой сочинение на заданную тему "Один день из жизни Питера Молиньё".

Но сначала несколько предварительных замечаний. Питер живет в огромном особняке в небольшой деревеньке недалеко от Гилдфорда. Это всего в 15 минутах езды от офиса Lionhead. В те дни, когда сочинялся этот текст, B&W находилась в заключительной стадии подготовки альфа-версии. Итак...

Безумные объемы работ, включающие полировку features игры и вылавливание ошибок, никому из нас не оставляли времени для личной жизни. Само собой, больше всего это касалось Питера, и без того патентованного трудоголика. Однако под утро и он уходил из офиса. Чтобы немного поспать.



Питер со своей любимицей Nissan Skyline GTR.

"Правда-правда! Я не люблю рано вставать, — застенчиво признается Питер. — Как я работаю? Как в студенческие годы — почти каждую ночь сижу в офисе и исправно программирую до самого утра. Так проще, согласись, — когда над ухом не звонит телефон и никто вокруг тебя не болтается. В результате я редко когда просыпаюсь раньше 11 утра.

Моя домохозяйка Берил (Beryl) готовит мне на завтрак только кофе. Выпив чашечку, я сажусь в машину и еду в Lionhead. Какие у меня машины? — Aston Martin DB7 и Nissan Skyline GTR. Моя любимица — Skyline; именно на ней я езжу на работу. Пару лет назад у меня был Porsche 911 Turbo. Однажды я дал его своему другу, у которого в то время не было машины, но он умудрился дважды (!) его разбить. Восприняв это как предзнаменование, я, естественно, продал злополучный Porsche. Точнее думал, что продал: в гараже просто перепутали машины, и вскоре выяснилось, что я по ошибке дал согласие на продажу чужого Porsche! Но это уже другая история...

В обычные дни я прибываю в офис к обеду. Да, я знаю, иногда это приводит в бешенство таких людей, как Кэти (Cathy Campos, агент Питера по связям с общественностью), потому что назначить мне встречу утром просто невозможно. Ну не ранняя я пташка!

День в Lionhead превращается в ужас. Особенно сейчас, когда работа над "альфой" подходит к концу. Люди из EA составили список в четыре тысячи "примочек", которые должны быть в игре, а еще они хотят быть уверены в работоспособности каждой из этих features. Кошмар! Но когда мы показали им нашу первую "альфу", они растаяли, заметив, что "это лучшая из когда-либо виденных ими бета-версий"(!). Приятно.

После полудня начинаются встречи, встречи и еще раз встречи. Совещания по дизайну; встречи, касающиеся контрактов; заседания совета директоров, различные интервью; наконец, просто приходят люди, желающие нам что-нибудь продать или продвинуть нас на рынке акций. Ну теперь-то вы понимаете, почему я работаю по ночам?

Что я делаю вечерами? Естественно, работаю. Но иногда я могу позволить себе сделать паузу, чтобы поиграть. Не все же писать игры, верно? К примеру, сегодняшний вечер я ни за что не пропущу. Ну, почти ни за что. Каждые две недели мы, я, Стив, Клайв Роберт (Clive Robert) из Deep Red (компания-разработчик игры Risk II) и еще несколько наших друзей, собираемся в доме Иена Ливингстоуна (Ian Livingstone, Eidos) в западной части Лондона.

Мы считаем очки за каждую игру, и тот, кто в сумме к концу года наберет больше всех баллов, получает право выгравировать свое имя на кубке в форме пагоды. Каждая последняя встреча года традиционно проводится в моем доме. Но так как большинство людей работает в Лондоне, никому из нашей компании не хочется тащиться за 50 километров в Гилдфорд. Поэтому однажды я заказал длинющий лимузин, чтобы забрать их всех с работы и доставить ко мне домой. Так теперь они требуют, чтобы я пригласил еще и официанток-topless (чтобы ужин подавали). Нет предела человеческой неблагодарности!

В основном мы играем в немецкие настольные игры. К примеру, в El Grande или Die Siedler von Catan. Но сейчас нашим фаворитом является французская игра под названием Vinci, немного похожая на Civilization. Обычно за вечер мы "пробуем" 4-5 игр, но всегда заканчиваем на Great Dalmuti. После таких вечеров я часто заезжаю в офис, чтобы написать еще пару страниц кода...

Кстати, по вечерам работа над программой идет не в пример лучше, чем в любое другое время суток. Я надеваю наушники — сегодня в них звучит Euphoria 4 — и погружаюсь в свой маленький мирок. Только я и мои селяне. (Напомним, что Питер отвечает за программирование их поведения в игре.)

Поддерживаю ли я себя в форме? Да, стараюсь это делать: изредка посещаю спортзал. Кроме того, во время обеда я и Энди Робсон (Andy Robson, глава отдела тестирования Lionhead) часто играем в сквош на университетских кортах что неподалеку от офиса. При такой работе необходимо сохранять физическую активность. Ведь так просто просидеть весь день за компьютером и незаметно набрать еще пару килограммов.

Вне работы, честно признаюсь, я ощущаю себя завзятым тусовщиком. Но только когда позволяет время. Я холостяк, и это о многом говорит, но, полагаю, холостяк с видами на женитьбу. Во всяком случае до недавнего времени у меня была постоянная подруга...

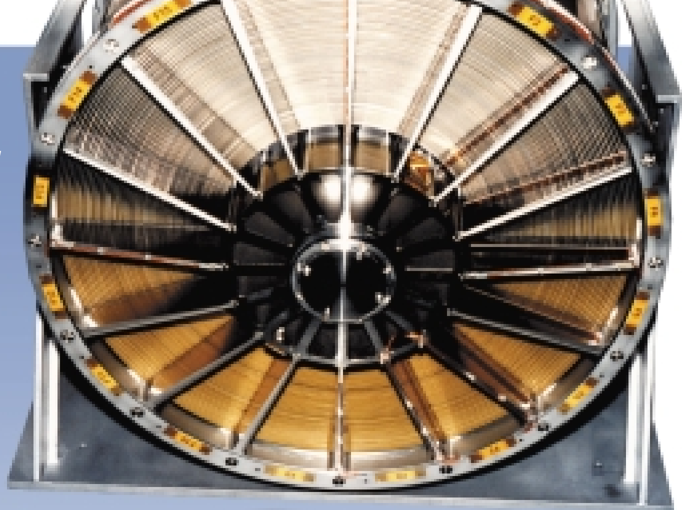
Что будет после выхода Black & White? Во-первых, возьму отпуск. Думаю, что я его заслужил. У меня не было нормального отдыха в течение двух лет. Были небольшие перерывы зимой, чтобы покататься на лыжах или провести с приятелями ночь за играми, но... А вообще, каждый раз, когда я собираюсь отдохнуть, появляется неотложное дело, и я вынужден в последний момент отменить или сократить путешествие. А ведь я действительно жажду нормального отдыха!..

...Разумеется, чтобы потом начать работу над новым проектом. Или над Black & White 2...

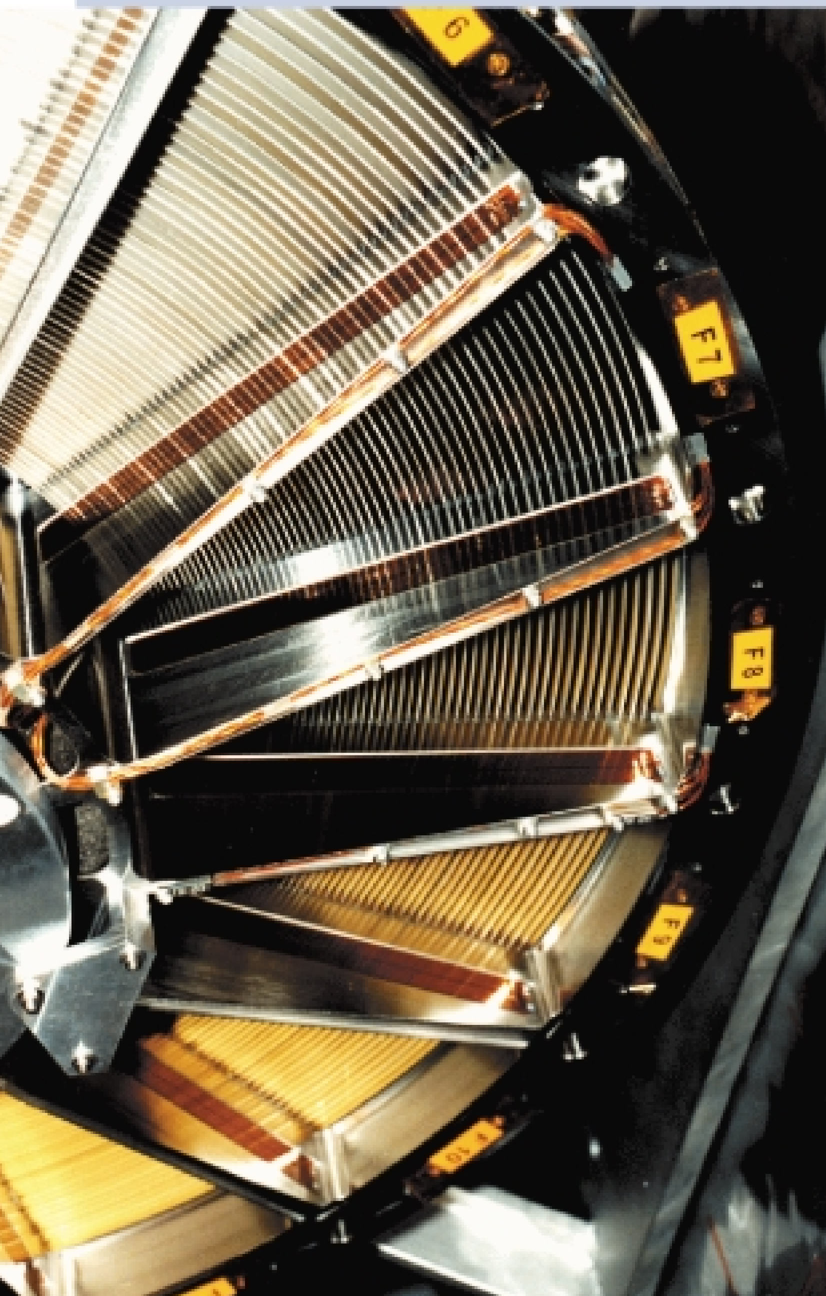
(Продолжение следует.)

The .LHX Files © 2000
Steve Jackson
Перевод с английского
Михаила **НОВИКОВА**
и Марии **ГОРБАТОВОЙ**.

ПРИ УЧАСТИИ 



ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО



УМЕЛЫЙ ПАРЕНЬ RADEON

Наконец-то! Наконец-то канадская корпорация ATi Technologies воспитала чип, который придет на смену серии ускорителей Rage 128, чей преклонный возраст стал уже притчей во языцех. Дитя нарекли Radeon. Давайте возьмем скальпель и, сделав решительный надрез чипа в самых интересных местах, посмотрим, какими особенностями обладают акселераторы на его основе.

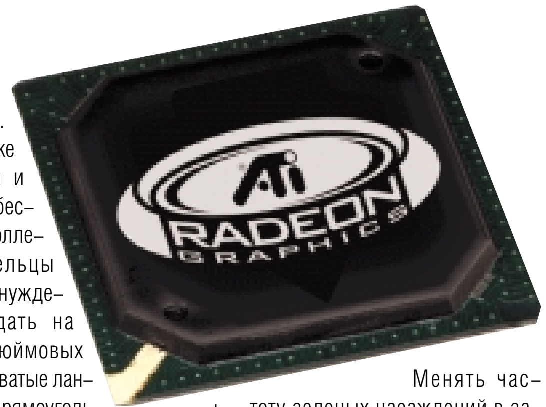
Николай РАДОВСКИЙ



Кто сказал "А"? ATi. Она первой нарушила монополию nVidia на выпуск игровых 3D-чипов с блоком аппаратного ускорения T&L (вычислений трансформации и освещения). Теоретически, ускорять эти расчеты умел также S3 Savage2000, появившийся почти одновременно с GeForce. Однако из-за ошибок в чипе S3 местный аппаратный T&L толком не работает до сих пор. Есть основания полагать, что ускорять геометрические вычисления сумеет также следующий чип 3dfx, известный под кличкой Napalm. Таким образом, к концу этого года все передовые 3D-ускорители должны обзавестись блоками T&L. А вот созреет ли к этому времени урожай игр, извлекающих из геометрических сопроцессоров реальную пользу, — ба-а-альшой вопрос.

ИСТОРИЯ С ГЕОМЕТРИЕЙ

Ну а прогноз такой: подавляющее большинство игровых ПК не познакомятся с аппаратными ускорителями T&L в течение, как минимум, ближайшего года. Поэтому разработчики, вынужденные ориентироваться на самые распространенные системы, не могут значительно увеличить число полигонов в играх. В итоге, даже Андрей Ом и его высокообеспеченные коллеги, владельцы GeForce, вынуждены наблюдать на своих 27-дюймовых экранах угловатые ландшафты и прямоугольные головы их обитателей.



Решить эту проблему можно с помощью динамической тесселяции (разбиения объектов на треугольники), позволяющей варьировать число полигонов в кадре в зависимости от производительности системы. Тогда игры станут куда более масштабируемыми, а мощный ЦП и геометрический сопроцессор обеспечат нам не только густые fps, но и реалистичную графику. К сожалению, реализовать эту идею на практике довольно сложно.

Почему? Потому что, во-первых, ограничения на число треугольников в сцене определяют не только детализацию графики, но и значительно влияют на дизайн уровней игры. Именно из-за неспособности современных ЦП обрабатывать более 5-7 миллионов треугольников в секунду, большинство 3D-героев до сих пор опасаются выползти из четырех стен на открытые пространства. Скудные исключения радуют лишь пустынями да степями, обильно залитыми вечным туманом. Редкий боец доползет там до дерева, а самых рьяных охотников за растительностью ждут лишь шедевры полигонального минимализма.

Менять частоту зеленых насаждений в зависимости от производительности системы тоже нельзя. Иначе владельцы GeForce2 утонут в джунглях, в то время как экономные хранители Voodoo Graphics будут носиться по равнинам.

В общем, разработчики крайне редко обременяют себя созданием уровней с динамической тесселяцией. Чаще мощности аппаратного T&L тратятся либо на увеличение детализации персонажей, либо на прорисовку несущественных предметов интерьера. Безусловно, дополнительная мегаполигональная кадка с фикусом может стать украшением целого уровня, но убедить широкие играющие массы в жизненной необходимости свежей железки с аппаратным T&L подобные эффекты едва ли способны. Верно, дорогие массы?

ФОКУСЫ С ВЕРШИНАМИ

Морфинг вершин — перспективная функция, ставшая реальностью лишь с появлением аппаратных ускорителей T&L (см. рис.1). Идея проста и изящна: поручив геометрическому сопроцессору интерполировать координаты вершин между двумя стадиями, мы получим плавную и реалистичную

NRADOV@GAME-EXE.RU

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

AGP СТАНЕТ БЫСТРЕЕ

24 августа на конференции IDF (Intel Developer Forum) корпорация Intel объвила о планах развития шины AGP...

...Согласно которым в недалеком будущем будет стандартизирован новый режим передачи данных AGP 8X. Очевидно (см. название режима), что сей протокол позволит передавать по шине вдвое больше данных, чем предшественник AGP 4X. После его внедрения пропускная способность AGP возрастет до двух гигабайт в секунду. Сама шина останется 32-разрядной, а увеличение пропускной способности будет достигнуто за счет удвоения ее рабочей частоты.

В тот же день корпорации nVidia и Matrox объявили о поддержке AGP 8X в своих будущих чипсетах. Чуть позже о дружественных планах в отношении режима поведала ATi: речь шла о следующих версиях Radeon.

Стоит отметить, что пока новый протокол представляет сугубо теоретический интерес. Так, системное ОЗУ должно обладать никак не меньшей пропускной способностью, чем шина AGP. В противном случае, скорость последней не будет востребована. Сравнимой с AGP 8X пропускной способностью могут похвастаться лишь DDR SDRAM и двухканальный RDRAM — типы памяти, мягко говоря, слабо распространенные на современных ПК.

К тому же ускорители и игры не очень-то нуждаются в подобной пропускной способности AGP: лично нас вполне устраивает даже AGP 2X. Вот почему новый протокол едва ли будет востребован еще как минимум год. Впрочем, это не значит, что в будущем он не сможет стать действительно полезным, верно? Быстрее расти и становись на крыло, AGP 8X!

АМЕРИКАНЦЫ ЛЮБЯТ VOODOO5

21 августа корпорация 3dfx объявила о рекордных объемах розничных продаж Voodoo5 5500 AGP.

Согласно данным маркетингового агентства PC Data, за месяц, ▶

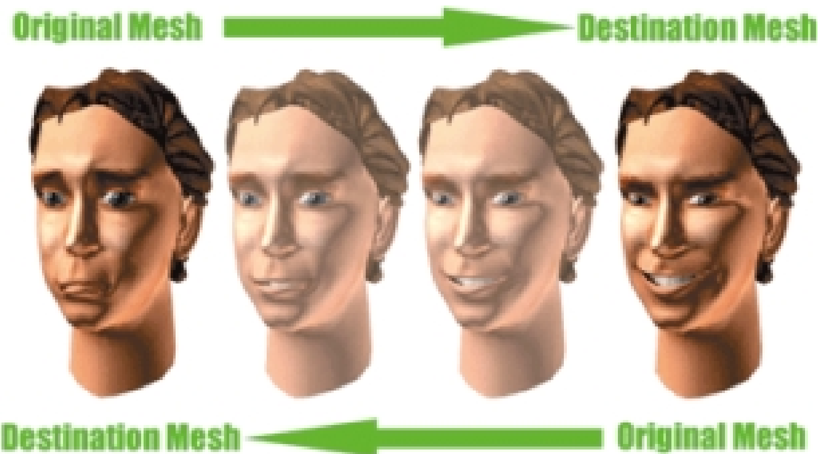


РИС.1. МОРФИНГ ВЕРШИН В ДЕЙСТВИИ.

анимацию, освободив ЦП от массы рутинных вычислений. Достаточно передать ускорителю начальную (например хмурое лицо) и конечную (физиономия с чеширской улыбкой) стадии изображения, а промежуточные кадры будут сгенерированы автоматически. Увеличивая число промежуточных кадров, можно улучшить плавность анимации, обременив геометрический сопроцессор дополнительными вычислениями. Таким образом, игра может управлять загрузкой блока T&L, выбирая между скоростью и качеством. К сожалению, на сегодня с морфингом вершин не дружит лишь наш нынешний герой, новейший ускоритель ATi Radeon, поэтому в ближайшее время мы вряд ли увидим игры, поддерживающие эту функцию. Но надеяться полезно — что мы и делаем, уповая на то, что остальные производители 3D-чипов, взяв равнение на ATi, уже в самое ближайшее время включат эту полезную возможность в свои будущие продукты.

Кроме морфинга вершин новый чип ATi поддерживает также их интерполяцию. Эта функция позволяет не только перемещать в пространстве весь объект, но и деформировать его. Иными словами, с ее помощью можно трансформировать не все вершины составляющих данный объект треугольников, а их подмножество. Интерполяция вершин особенно удобна для анимации персонажей, так как позволяет плавно, без грубых стыков и щелей соединять подвижные части модели друг с другом.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ОБЪЕМ

Трехмерные текстуры — еще одна крайне интересная особенность младенца Radeon. Фактически, это первый игровой 3D-ускоритель, обученный работе с... не пугайтесь... с трехмерными объектами. Это так! Ибо прочие 3D-акселераторы способны накладывать исключительно двухмерные текстуры на треугольники (сугубо плоские фигуры). Звучный префикс "3D" в названии они получили только за умение производить все эти операции в трехмерном пространстве.

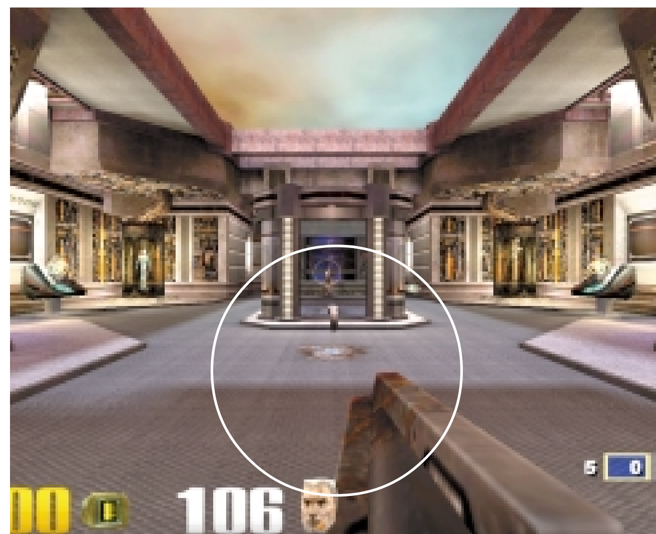
3D-текстура, подобно своим плоским родственникам, состоит из текселей (минимальный элемент текстуры, ее "точка"). Однако тексели в ней описываются не двумя, а тремя координатами. Плоские текстуры можно сравнить с картинками, наклеиваемыми на треугольники. Тогда 3D-текстура есть том с изображениями (третья координата определяет номер страницы в томе). Объемная текстура, подобно предшественницам, "проявляется" только будучи наложенной на треугольник (мы видим лишь тексели, не просто попавшие на плоскость треугольника, но лежащие внутри него).

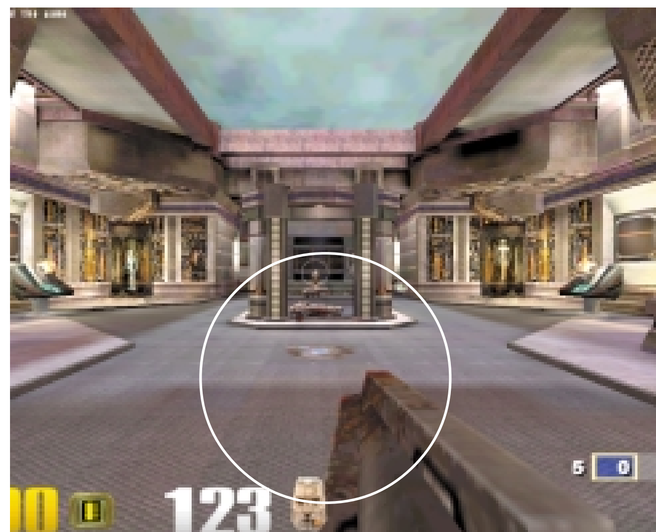
С помощью 3D-текстур очень удобно моделировать блики от ярких источников света. Достаточно создать объемную текстуру, тексели которой будут определять интенсивность света в каждой точке пространства. С помощью этого метода можно реалистично моделировать не только точечные, но и любые объемные источники света (например лампы сложной формы).

До сих пор для имитации подобных эффектов использовались карты освещенности (лайтмэпы) — плоские текстуры, яркие участки которых соответствуют освещенным участкам поверхности, а темные — неосвещенным. Чтобы "осветить" треугольник, нужно смешать его основную текстуру с предварительно подготовленной для него картой освещенности. Основной недостаток этого метода — статичность. Дело в том, что при генерации карт освещенности используются сложные и весьма ресурсоемкие алгоритмы. Поэтому лайтмэпы чаще всего вычисляются на этапе создания игры и динамически изменяться в процессе геймплея не могут. Так, объекты, "случайно" оказавшиеся рядом с источником света, будут освещены некорректно, поскольку карты освещенности для них просто не предусмотрены.

Кроме того, объемные текстуры очень удобны при моделировании объектов с динамически изменяемой геометрией. Разрезав объект, покрытый 3D-текстурой, или отколов от него кусок, мы увидим его внутреннюю структуру. Не скрою, я с удовольствием изучил бы особенности анатомии какодемона, предварительно нашинковав тварь катаной.

За объем приходится расплачиваться памятью: для хранения полноцветной текстуры 128x 128x128 необходимо 8 Мбайт ОЗУ. Поэтому полностью отказаться от плоских текстур в пользу трехмерных разработчики едва ли когда-нибудь смогут. Спросите у ПэЖэ.





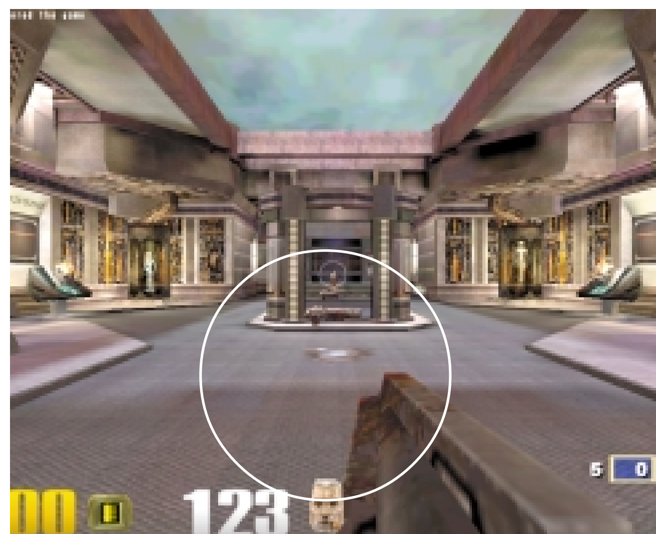


РИС.2. ПОЧУВСТВУЙТЕ РАЗНИЦУ! ФИЛЬТРАЦИИ (СВЕРХУ ВНИЗ): АНИЗОТРОПНАЯ, БИЛИНЕЙНАЯ И ТРИЛИНЕЙНАЯ.

Поддержка объемных текстур должна быть включена в DirectX 8, однако до тех пор, пока с этой функцией будет совместим всего один 3D-чипсет (наш юный Radeon!), широкого распространения в играх она, увы, не получит. Radeon, стань примером для других!

УМНОЕ СЛОВО НА БУКВУ "А"

Закругляясь, хотелось бы рассказать о еще одной функции, поддерживаемой 3D-ускорителями довольно давно, но реализованной в Radeon на качественно новом уровне. Речь об анизотропной фильтрации текстур.

Напомню, что фильтрация текстур применяется при их масштабировании. Без нее цвет каждого пикселя на экране вычисляется выборкой лишь одного элемента текстуры (текселя). В результате при сильном увеличении треугольника каждый тексель превращается в крупный уродливый квадрат. Чтобы сгладить эту угловатость, все 3D-ускорители обучены вычислять окрас каждого пикселя, смешивая цвета четырех (два по вертикали и два по горизонтали) ближайших текселей.

Эта техника, названная билинейной фильтрацией, существенно повышает качество увеличенных текстур, хотя и приводит к некоторому "размыванию" (потере четкости) изображения. Обработанные таким образом текстуры выглядят наиболее качественно на плоскостях, параллельных плоскости экрана (перпендикулярных направлению нашего взгляда). Однако при наложении текстур на поверхности, проходящие под небольшим углом к взгляду пользователя (боковые стены, пол или потолок), их (текстуры) приходится сильно растягивать, значительно снижая их разрешение в одном из направлений. Так вот, анизотропная фильтрация, в отличие от билинейной, учитывает пропорции растянутых текстур, выбирая в зависимости от степени растяжения большее число текселей в одном из направлений. Текстуры остаются четкими и детальными даже при взгляде на них под небольшим углом (см. рис.2).

Вот такой он, Radeon.

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

▶ прошедший с появления этих ускорителей на полках магазинов, их продано в два с лишним раза больше, чем плат ближайшего конкурента. Причем акселераторы 3dfx остаются самыми популярными в розничной сети последние 15 месяцев (то есть с момента появления Voodoo3).

Интересно, что в тот же день заклятый товарищ 3dfx корпорация nVidia распространила пресс-релиз, докладывающий о рекордных доходах за второй финансовый квартал этого года (он заканчивается у nVidia 30 июля). По сравнению с аналогичным периодом прошлого года прибыль корпорации выросла в 2,2 раза.

Иными словами, оба конкурента с чувством глубокого удовлетворения доложили о росте продаж. Возникает впечатление, что все американцы, забыв об отпусках, бросились скупать новые 3D-ускорители. На самом же деле компании просто измеряют успех в разных попугаях. 3dfx сравнивает продажи Voodoo5 5500 AGP со спросом на одну, а не все модели плат GeForce2 GTS. nVidia, в свою очередь, сообщает данные о продажах всех чипов, не делая различий между розницей и поставками сборщикам ПК (OEM). Обе компании также увеличивают свою долю на рынке, занимая место окончательно ушедшей S3 и давно молчащей Matrox.

В последний день июля серия Voodoo5 5500 была дополнена версией платы для шины PCI. Ускоритель может быть полезен для апгрейда систем, лишенных слота AGP (прежде всего материнских плат, построенных на чипсете i810). Мы, правда, не уверены, что столь дорогой ($300) акселератор будет популярен среди владельцев этих ПК начального уровня.

Voodoo5 5500 PCI может также найти место в бескомпромиссных игровых hi-end-системах, чей AGP-слот, как правило, оккупирован GeForce2 GTS. Впрочем, круг подобных монстров, естественно, крайне узок. На наш взгляд, популярность Voodoo5 5500 PCI грозит скорее на классово чуждых "Маках", чем на родном игровом полустанке.

NRADOV@GAME-EXE.RU

FPS ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

Что такое осень? — Это деньги. Все крупные производители стараются выпестовать к этому времени года очередное 3D-потомство и отправить его в свет — на ловлю падких до новенького 3D-пользователей. Как обычно, первым на эту нехитрую удочку попался наш 3D-отдел...



оверивший в сладкие обещания, которые ему сулили свеженькие ускорители, вполне жизнеспособные дети 3dfx, ATi и nVidia. И не зря поверивший, заметим мы с удовольствием, чуть–чуть предвосхищая нижеописанные события...

Николай РАДОВСКИЙ

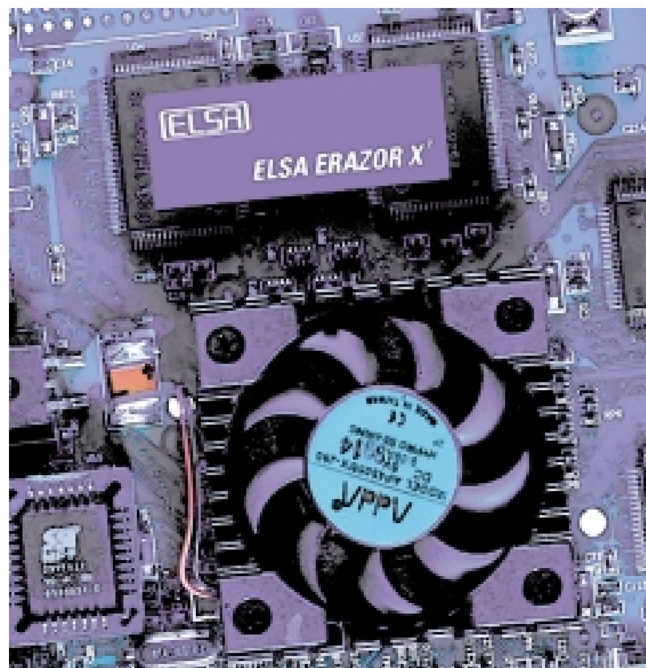
КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Подопытные ускорители устанавливались в систему с материнской платой Abit BX6 rev. 2.0, процессором Pentium III 600, 128 Мбайтами 8–нс памяти SDRAM и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A.

Перед прогоном тестов отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Все измерения проводились на англоязычной версии Windows 98 с установленным DirectX 7.

В тестировании согласились принять участие следующие видные игры современности: Quake III: Arena (версия 1.11), Expendable (демо–версия) и Unreal Tournament (версия 4.20). В первом случае для тестирования использовалась консольная команда timedemo 1; demo demo001, а измерения проводились при следующих настройках:

Lighting: lightmap
Geometric detail: Medium
Texture detail: 3
Texture quality: 16 bit
Texture filter: bilinear



Демо–версия Expendable запускалась с ключом –timedem2, а вдумчивая, кропотливая работа с Unreal Tournament велась при помощи демо–ролика exe1.dem, записанного нами самостоятельно.



ATI RADEON 64MB VIVO

Цена	$330
Чипсет	ATi Radeon
Тип установленной памяти	5,5–нс DDR SDRAM
Установленный/макс. объем памяти (Мбайт)	64/64
Тактовая частота чипсета	183 МГц
Тактовая частота памяти	366 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход	есть (RCA)
Видеовыход	есть (RCA, S–Video)
Использованная версия драйверов для Windows 98	D7.11–CD01
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Производительность	4,5
Качество рендеринга	5
Функциональная полнота	5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.5

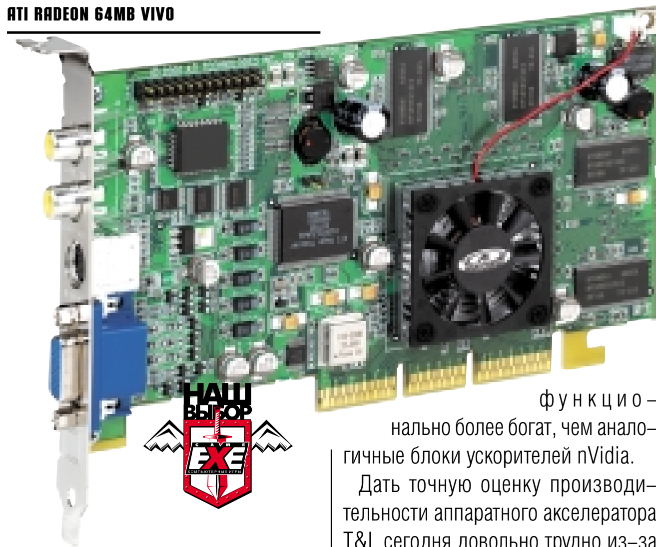
Помнится, ускоритель Rage Fury MAXX, последнее из протестированных нами творений ATi (см. .EXE #4'00), не произвел на нас впечатления. Впрочем, еще только анонсируя оный “Бешеный MAXX”, представители ATi не скрывали, что этот продукт — лишь временное решение, призванное потеснить конкурентов на рынке мощных игровых 3D–ускорителей до появления чипа следующего поколения.

Пришествие сменщика объявили в апреле этого года, дав ему странное имя Radeon. И это действительно новый продукт, а не очередная модификация допотопного ядра Rage 128. Похоже, что при проектировании Radeon инженеры ATi стремились создать не просто быстрый ускоритель, но и начинить его максимальным количеством функций. Впрочем, обо всем по порядку...

Чип оборудован двумя конвейерами рендеринга, каждый из которых

Новейший чип ATi отличается рекордным количеством поддерживаемых возможностей. Мы так и не смогли вспомнить ни одной функиии, реализованной в ускорителях nVidia, 3dfx, Matrox или S3, но обойденной вниманием в Radeon.

ATI RADEON 64MB VIVO



оснащен тремя блоками текстурирования. Таким образом, Radeon способен обработать за такт максимум два пикселя, "опылив" каждый тремя текстурами. Заметим, что все 3D-ускорители, попадавшие в нашу тестовую лабораторию до сих пор, имели не более двух блоков текстурирования на конвейер.

Однопроходное наложение трех текстур может значительно ускорить рендеринг сложных эффектов. Так, кроме основной текстуры и карты освещенности на объект можно наложить отражения, тени, блики или текстуру с детализацией. К сожалению, подавляющее большинство современных игр не обучены накладывать за проход более двух текстур. Поэтому сегодня третий блок текстурирования Radeon чаще всего остается незадействованным.

Radeon, подобно последним чипам nVidia, оснащен блоком аппаратного ускорения расчетов трансформации и освещения (аппаратным акселератором T&L, или геометрическим сопроцессором). Кроме того, геометрический сопроцессор Radeon обучен морфингу и интерполяции вершин с помощью четырех и менее матриц (подробнее об этом см. в открывающей "железную" тетрадку колонке). Заметим, что в GeForce 256 и GeForce2 вторая функция реализована куда примитивней (при интерполяции вершин можно использовать не более двух матриц), а первой не существует вовсе. Словом, геометрический сопроцессор Radeon функционально более богат, чем аналогичные блоки ускорителей nVidia.

Дать точную оценку производительности аппаратного акселератора T&L сегодня довольно трудно из-за отсутствия игр, серьезно загружающих этот блок. Можно, конечно, воспользоваться синтетическими тестами, однако не зная требований будущих игр (реально нуждающихся в аппаратном T&L), сложно трактовать результаты этих тестов. Поэтому мы решили не углубляться в описание различных аспектов производительности геометрических сопроцессоров. Заметим лишь, что в большинстве наших тестов на скорость трансформаций и освещения Radeon отставал от GeForce2, но опережал GeForce 256.

Новейший чип ATi отличается рекордным количеством поддерживаемых возможностей. Мы так и не смогли вспомнить ни одной функции, реализованной в ускорителях nVidia, 3dfx, Matrox или S3, но обойденной вниманием в Radeon. Впрочем, нет, "забыта" функция DualHead, одновременная работа двух мониторов (подобно Matrox G400). Но двухмониторные конфигурации популярны лишь в узких кругах профессионалов (верстка, дизайн, брокерские системы). В играх подобные излишества так и не прижились.

Вкратце перечислим возможности Radeon. Ускоритель поддерживает все распространенные способы рельефного наложения текстур: Embossing (самый примитивный метод, реализованный во всех современных 3D-чипах), Dot product (метод, поддерживаемый nVidia и 3Dlabs) и EMBM (Environment Mapped Bump Mapping — метод, поддерживаемый Matrox G400). Кроме того, Radeon легко расправляется с буфером шаблонов, полным антиалиазингом с маской 2x2, компрессией текстур S3TC, кубическими картами среды (эффект, позволяющий создать текстуру с отражением окружающей среды и наложить ее на любой объект), а также буферами накопления (они необходимы для создания эффектов типа размытия движения (motion blur), размытых теней и нечетких отражений).

Наконец, чип обучен нескольким принципиально новым трюкам: работе с 3D-текстурами, проецированию текстур и работе с буфером приоритета. Две последние функции позволяют создавать реалистичные тени. Однако для наложения теней с помощью предлагаемого ATi метода потребуется дополнительный проход рендеринга и повторная трансформация всех объектов сцены. Столь ресурсоемкие операции могут привести к ощутимому падению fps. Тем не менее, это самый простой и эффективный способ наложения теней из всех предлагаемых современными игровыми 3D-ускорителями. Жаль, что разработчики игр едва ли будут использовать этот метод до тех пор, пока он будет поддерживаться лишь одним 3D-чипом.

Согласно заявлениям ATi, Radeon поддерживает пиксельные и вершинные шейдеры, однако до появления DirectX 8 судить о полноценности этой поддержки мы не можем.

Покончив с функциональными возможностями Radeon, перейдем к обсуждению его производительности. Пиковая скорость текстурирования чипа — 366 млн. пикселей и 1100 млн. текселей в секунду. Скажем честно, не очень впечатляет. Более того, практически во всех современных играх третий блок текстурирования на каждом конвейере Radeon будет простаивать, следовательно, ускоритель не сможет обработать в секунду более 733 млн. текселей. Казалось бы, акселератор со столь скромными характеристиками в принципе не сможет соперничать с монструозным GeForce2 GTS. Однако результаты тестов Radeon выглядят вполне конкурентоспособно. Дело в том, что пиковая скорость текстурирования отражает лишь произ-

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

СТАЕ МЫШЕЙ ПРИБЫЛО

В самом конце столь безвременно ушедшего лета (припоминаете?) компания Logitech анонсировала новые мыши iFeel MouseMan и iFeel Mouse. Изюм обоих манипуляторов — в поддержке обратной связи.

Попытки Logitech обучить компьютерных грызунов сопротивлению отнюдь не новы. Первым был WingMan Force Feedback Mouse (мы препарировали его в июньском .EXE). Назвать ЭТО полноценной мышью мы так и не решились: манипулятор соединен с пластиковым постаментом, по которому перемещается в строго ограниченном диапазоне. Такая "привязанность" к месту своего обитания очень мешала в 3D-шутерах и прочих объемных играх.

В отличие от предшественника, iFeel MouseMan и iFeel Mouse будут реальными оптическими мышами, ползающими практически по любой поверхности. К сожалению, скупой пресс-релиз не освещает принципы функционирования (точнее, сопротивления) новых мышей. Обещана лишь возможность ощутить путешествия курсора по элементам интерфейса Windows. О применимости мышей в играх пока, увы, ничего не слышно.

iFeel MouseMan отличается от iFeel Mouse лишь формой и числом кнопок. Обе мыши поступят в продажу в конце сентября за ориентировочные $60 и $40 (соответственно). Мы постараемся рассказать вам о новинках сразу же, как только сумеем до них дотянуться.

Кстати, некая Microsoft также совершенствует свои оптические мыши, обещая оснастить будущие манипуляторы технологией IntelliEye второго поколения, которая научит оптический сенсор грызунов работать на треть быстрее, чем нынче, снимая поверхность под мышью 2000 раз в секунду. Таким образом, мыши станут точнее, а очень быстрые перемещения будут смущать их меньше, чем предшественников.

водительность (причем не реальную, а максимальную потенциально возможную) 3D–процессора, но не ускорителей на его основе. Если 3D–чип способен обработать гораздо больше данных, чем может поставить видеопамять, его производительность в реальных задачах никогда не приблизится к пиковой скорости текстурирования. Заметим, что скорость современных ускорителей ограничивается именно возможностями ОЗУ, а не 3D–процессоров. Поэтому инженеры ATi не только оснастили ускорители максимально быстрой памятью, но и постарались снизить нагрузку на ОЗУ, сократив число обращений 3D–чипа к расположенному в видеопамяти Z–буферу. Для этой возможности Radeon придумали даже специальное название — HyperZ.

ATi держит в секрете принципы работы этого механизма. Скорее всего, Radeon хранит в локальной памяти данные, позволяющие принять решение о необходимости рендеринга многих пикселей без обращения к Z–буферу. Иными словами, чип оснащен специфическим видом локального кэша.

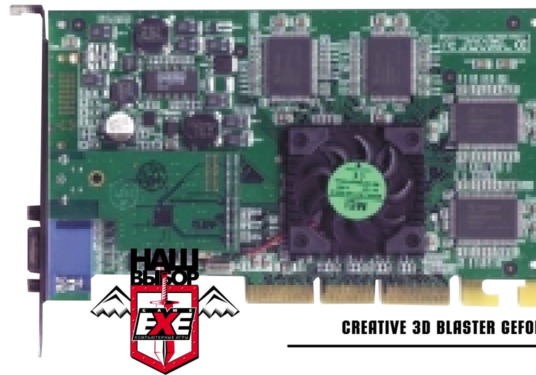
Нам достался старший представитель семейства Radeon. Плата оснащена 64 мегабайтами DDR SDRAM, двумя видеовыходами (RCA и S–Video), видеовходом и чипом Rage Theater (он отвечает за обработку и динамическое сжатие видеосигнала). Планируется также выпуск более дешевых моделей Radeon, лишенных видеовхода и видеовыходов, а также оснащенных 32 Мбайтами DDR и "простой" SDRAM.

Тесты платы выявили низкое качество рендеринга в видеорежимах с 16–битной глубиной цвета (High Color). Сей порок Radeon унаследовал от предшественника Rage 128. Этот недостаток трудно признать существенным, если учесть, что при переходе с High Color в режим с "истинной" глубиной цвета (True Color) производительность Radeon практически не снижается. К сожалению, игры, не поддерживающие рендеринг в True Color, изредка встречаются до сих пор.

Зато нас порадовала поддерживаемая Radeon высококачественная анизотропная фильтрация. На наш взгляд, этот эффект сказывается на качестве изображения сильнее, чем широко разрекламированный полный антиалиазинг. При этом анизотропная фильтрация не требует жертвовать стадами fps: ее включение, в зависимости от детализации текстур и разрешения, приводило к падению частоты кадров в Quake III на 5–10%. Драйверы Radeon позволяют принудительно включать анизотропную фильтрацию для всех (даже не поддерживающих эту возможность) OpenGL–игр, однако для Direct3D такая опция, к сожалению, отсутствует. Мы надеемся, что в будущих версиях драйверов этот досадный пробел будет восполнен.

В High Color плата "отличилась" не только невысоким качеством, но и скромной скоростью, отставая даже от GeForce 256 DDR. Этот результат вполне объясним: в режимах с 16–битной глубиной цвета нагрузка на видеопамять невысока, и производительность ускорителя определяется в первую очередь скоростью текстурирования чипсета. Поэтому Radeon с его двумя конвейерами рендеринга отстает в High Color от четырехконвейерных чипсетов nVidia. Зато в "истинном" цвете нагрузка на видеоОЗУ существенно возрастает. Здесь Radeon с его быстрой памятью и функцией HyperZ конкурирует наравне с GeForce2 GTS, заметно опережая чип nVidia в самых высоких разрешениях (1280x1024 и 1600x1200).

Для Radeon характерна слабая масштабируемость: в низких разрешениях и High Color ускоритель ATi демонстрирует относительно невысокие результаты, зато при увеличении разрешения и переходе к True Color его производительность снижается существенно меньше, чем у конкурентов. Такое поведение можно воспринимать по–разному. Прожженные дефматч–бойцы, заинтересованные в скорости куда больше, чем в высоком качестве картинки, предпочтут продукты nVidia с их "быстрым High Color". Зато Radeon явно понравится тем, кто не гонится за трехзначными fps, а предпочитает неспешно проходить игры в 1280x1024 True Color, любуясь высококачественными (результат анизотропной фильтрации) текстурами.



CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE2 GTS

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE2 GTS

НАШ ВЫБОР EXE

Цена	$275
Чипсет	nVidia GeForce2 GTS
Тип установленной памяти	DDR SDRAM
Установленный/макс. объем памяти (Мбайт)	32/32
Тактовая частота чипсета	200 МГц
Тактовая частота памяти	333 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход	нет
Видеовыход	нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	Detonator 5.32
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Производительность	5
Качество рендеринга	5
Функциональная полнота	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.5

3D Blaster GeForce2 GTS — первый ускоритель на базе новейшего чипа nVidia, попавший в нашу лабораторию. В эффектной черной коробке мы обнаружили саму плату, руководства пользователя, составленные на половине языков планеты (в том числе на русском), а также несколько CD со следующим ПО: Colorific и 3Deep (утилиты для калибровки монитора и гамма–коррекции в играх), LAVA! Player (программный MP3–плейер, дополняющий музыку графическими эффектами), MediaRing Talk (ПО для переговоров в Интернете), WinDVD2000 (программный плейер DVD) и диск с технологическими "демками" nVidia.

Чип GeForce2 GTS отличается от своего предшественника GeForce 256 дополнительным блоком текстурирования, появившимся на каждом из четырех конвейеров рендеринга. Таким образом, конвейер GeForce2 GTS может накладывать по две текстуры на пиксель за один проход. GeForce 256 мог выполнить подобную операцию (мультитекстурирование) лишь силами двух конвейеров. Кроме того, для производства GeForce2 GTS используется новый производственный процесс 0,18 мкм (GeForce 256 производился по норме 0,22 мкм), позволивший увеличить тактовую частоту чипа до 200 МГц (стандартная частота GeForce — 120 МГц). В новый чип также интегрирована логика поддержки интерфейса DVI (цифровой выход для жидкокристаллических мониторов) и телевидения высокой четкости (HDTV). Вот, собственно, и все отличия GeForce2 GTS от "предка".

Впрочем, рекламные проспекты nVidia приписывают новому чипу также "блок T&L второго поколения" и поддержку nVidia Shading Rasterizer (NSR). Второе поколение акселераторов T&L, по мнению nVidia, отличает увеличенная до 25 млн. полигонов в секунду скорость трансформации треугольников (возможности GeForce 256 ограничивались трансформацией 15 млн. треугольников). Подобный рост производительности объясняется не архитектурными улучшениями, а банальным увеличением тактовой частоты чипа на 67%. Заметим также, что для передачи 25 млн. вершин не хватит пропускной способности даже AGP 4X, а потолок AGP 2X — 10 млн. треугольников в секунду.

Итак, существенных отличий от предшественника у GeForce2 GTS всего два: дополнительные блоки текстурирования и увеличенная тактовая частота. Исходя из приведенных выше требований нетрудно вычислить пиковую производительность этого чипа.

Из этого, однако, не следует, что ускоритель на AGP 4X будет работать быстрее ускорителя на AGP 2X. Во-первых, ни одна современная игра все еще не позволяет себе столь серьезно загружать ускоритель треугольниками. Во-вторых, дополнительные источники света и расширения T&L (например интерполяция вершин) очень существенно напрягают геометрический сопроцессор. Скажем, тот же GeForce2 GTS при наличии в сцене четырех источников света сумеет обработать не более шести млн. треугольников, а AGP 2X справится с этим количеством легко и непринужденно.

Несколько слов об nVidia Shading Rasterizer (NSR). Это эффектное имя означает поддержку процедурных пиксельных шейдеров, должных появиться в DirectX 8 и давно доступных в OpenGL через специальное расширение. Мы уже рассказывали о шейдерах в июньском номере .EXE. Напомним, что пиксельный шейдер позволяет непосредственно управлять обработкой каждого пикселя треугольника. Программист волен использовать стандартные функции наложения и смешивания текстур, либо определять свои собственные при помощи специальных инструкций, напоминающих команды ассемблера.

Пиксельные шейдеры позволяют реализовать множество впечатляющих эффектов. nVidia особенно пропагандирует возможность честного попиксельного расчета освещенности. На самом деле, этот эффект требует огромного числа сложных математических вычислений, серьезно загружающих... центральный процессор (блок T&L им просто не обучен). Даже самые современные ЦП не смогут поставить GPU данные для попиксельного освещения более полумиллиона вершин. Пойдут ли разработчики игр на активное использование столь ресурсоемкой функции — большой вопрос.

Необходимо отметить, что в OpenGL пиксельные шейдеры поддерживает не только GeForce2 GTS, но и GeForce 256, причем никакой функциональной разницы между этими чипами нет. Что же касается DirectX, то о поддержке обоими чипами пиксельных шейдеров от Microsoft можно будет рассуждать только после оглашения спецификаций DirectX 8. Пока же есть основания сомневаться в том, что GeForce 256 и GeForce2 GTS будут отвечать всем требованиям любимой компании Билла Г.

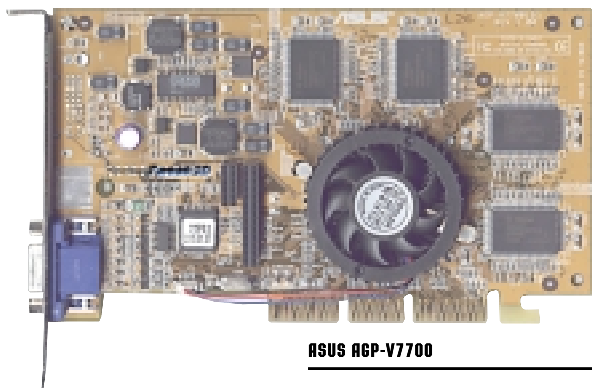
Итак, существенных отличий от предшественника у GeForce2 GTS всего два: дополнительные блоки текстурирования и увеличенная тактовая частота. Исходя из приведенных выше требований нетрудно вычислить пиковую производительность этого чипа. Каждый из четырех конвейеров ускорителя, работая на частоте 200 МГц, способен за такт дважды отекстурить один пиксель. Соответственно, пиковая скорость текстурирования GeForce2 GTS составляет 800 млн. пикселей и 1600 млн. текселей в секунду. Ни один из виденных нами 3D-ускорителей не мог гордиться даже близкими характеристиками! Собственно, именно за рекордную скорость текстурирования и поддержку шейдеров этот чип и получил индекс GTS (Giga Texel Shader).

Подчеркнем, что заоблачная скорость текстурирования 3D-чипа не гарантирует аналогичной производительности использующим его ускорителям. Производительность любой системы определяет самый медленный (а не быстрый!) ее компонент. Скорость чипа резко падает, если ускоритель укомплектован медленной памятью. Акселераторы с GeForce2 GTS — ярчайшее тому подтверждение. Все они (по крайней мере на момент нашего тестирования) комплектуются DDR SGRAM, работающей на частоте 333 МГц. Напомним, что память GeForce 256 DDR (к примеру, протестированного в февральском номере Creative Annihilator Pro) работала медленнее всего на 33 МГц. Иными словами, 3D-чип, функционирующий более чем втрое быстрее предшественника, комплектуется памятью, ускоренной всего на 11%. Неудивительно, что включение True Color, удваивающее нагрузку на видеопамять, приводит к почти двукратному падению fps в высоких разрешениях.

3D Blaster GeForce2 GTS, как и любая другая плата на базе этого чипа, — идеальный ускоритель High Color. При 16-битной глубине цвета и разрешениях до 1024x768 включительно fps ограничиваются практически лишь мощностью ЦП. Более того, оставаясь в High Color вполне можно играть даже в заоблачном разрешении 1600x1200. Жаль, что переход к "истинному" цвету требует суровых жертв: в разрешении 1600x1200 скорость Quake III падает ниже минимально допустимых 30 fps, и даже в 1280x1024 собрать серьезный урожай фрагов становится очень непросто.

GeForce 2 GTS, как и Radeon, поддерживает полный антиалиазинг (FSAA). Интересно, что даже в режиме FSAA мощнейший чип nVidia не оставляет шансов Voodoo5 5500, специально "заточенному" под антиалиазинг. На наш взгляд, приносимое антиалиазингом улучшение качества картинки не оправдывает огромных потерь производительности, вызванных включением этого режима. Впрочем, все аргументы "за" и "против" FSAA мы рассмотрим чуть ниже.

Показательно также сравнение производительности 3D Blaster GeForce2 GTS с его предшественником 3D Blaster Annihilator Pro



ASUS AGP-V7700

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

МЫШЬ ДРОЖАЩАЯ

Наладить обратную связь пытается не только основной заводчик мышей-чемпионов Logitech. Малоизвестная в наших краях компания AVB также выпустила вибрирующую мышь Vmouse VM-1.

Внешне она мало отличается от полчищ серых оптомеханических грызунов с двумя кнопками и колесом скроллинга. Внутри Vmouse, вероятнее всего, расположен вибродвигатель, при необходимости заставляющий мышь содрогаться. Так вот, управляется этот двигатель не программно, а посредством... звука. Для этого мышь подключается не только к USB или PS/2-порту, но и к линейному выходу звуковой платы. После чего любой генерируемый "саундбластером" звук будет сопровождаться синхронным содроганием пластикового тельца Vmouse.

Идея (AVB называет эту технологию SoundSensual) действительно уникальна. Vmouse, в отличие от всех известных нам контроллеров с обратной связью, абсолютно не нуждается в программной поддержке. Мышь будет исправно дрожать в любых знакомых со звуковыми платами играх и операционных системах. Неясно, правда, насколько реакция Vmouse будет соответствовать происходящему на экране. На наш взгляд, AVB стоит не останавливаться на достигнутом и доукомплектовать мышь видеокамерой. Тогда серая, взглянув на монитор, сумеет мигом оценить диспозицию и адекватно отреагировать. Например, завидев молчаливую толпу Council Member во главе с Ismail Vilehand и Geleb Flamefinger, мышь забьется в истерике, шустро отползая в дальний угол стола.

Цена и срок появления Vmouse в продаже пока не оглашены.

(GeForce 256 DDR). Значительно возросшая производительность 3D–чипа позволила новой плате существенно оторваться от “предка” в режимах с 16–битной глубиной цвета. Однако в True Color недостаточная пропускная способность установленной на плате памяти не позволила GeForce2 GTS опередить Annihilator Pro более чем на 20%. Стоит ли выкладывать $100 (на момент написания этих строк Annihilator Pro можно было купить в Москве всего за $175) за такую разницу в производительности — решать вам.

Итого: Creative 3D Blaster GeForce2 GTS — самый мощный современный ускоритель из тех, что попадали в наши руки. Серьезную конкуренцию ему могут составить лишь аналогичные, но зачастую более дорогие платы, построенные на GeForce2 GTS и Ati Radeon.

ASUS AGP-V7700

Цена	$285
Чипсет	nVidia GeForce2 GTS
Тип установленной памяти	DDR SDRAM
Установленный/макс. объем памяти (Мбайт)	32/32
Тактовая частота чипсета	200 МГц
Тактовая частота памяти	333 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход	нет
Видеовыход	нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	5.22e
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Производительность	5
Качество рендеринга	5
Функциональная полнота	4

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

В черно–оранжевой коробке кроме самой платы прятались: англоязычное руководство пользователя, CD с драйверами и утилитами, диски с полными версиями игр Drakan и Rollcage, CD с демо–версиями игр и диск с программным DVD–плейером ASUS DVD 2000.

Внешне AGP–V7700 похож на Creative 3D Blaster GeForce2 GTS, поскольку обе платы спроектированы на основе эталонного дизайна nVidia. Но это не значит, что ускорители совершенно одинаковы. Отнюдь.

Во–первых, на AGP–V7700 установлен более качественный кулер. Стандартный вентилятор, размещенный на 3D Blaster GeForce2 GTS, зачастую начинает дребезжать через несколько месяцев работы. Для устранения шума нужно снять с тыльной (прилегающей к радиатору) стороны вентилятора наклейку и залить в подшипник несколько капель машинного масла. Вентилятор, установленный на плату ASUS, похоже, лишен подобных недостатков. К тому же он лучше справляется с охлаждением чипа. Заметим, правда, что GeForce2 GTS, в отличие от предшественника (GeForce 256), нагревается при работе незначительно. Разгонять этот чип практически бесполезно (он и так работает куда быстрее памяти), поэтому реальной необходимости в его улучшенном охлаждении мы не видим. Тем не менее, совершенствование кулера, на наш взгляд, — полезная модификация.

Во–вторых, AGP–V7700 оснащен чипом аппаратного мониторинга, контролирующим напряжение на шине AGP, температуру 3D–чипа и скорость вращения установленного на кулере вентилятора. Вся эти данные можно увидеть при помощи утилиты SmartDoctor, поставляемой на CD с драйверами. SmartDoctor также можно заставить измерять перечисленные выше параметры постоянно и предупреждать пользователя в случае опасности, либо самостоятельно понижать тактовую частоту чипа для его охлаждения. Идея интересна, однако, как мы уже отмечали выше, GeForce2 GTS не очень “горячий” чипсет и особой необходимости в постоянном контроле его температуры нет.

В тестах AGP–V7700 продемонстрировал результаты, идентичные ускорителю Creative. Микроскопическую разницу можно объяснить различиями в версиях драйверов и погрешностью измерений.

К сожалению, AGP–V7700 преподнес нам неприятный сюрприз. Работая в Windows, мы отметили горизонтальное подрагивание всего экрана и отдельных пикселей, особенно заметное при обращениях к винчестеру. Нельзя сказать, что этот эффект фатален, но он неприятен для глаз. (Кстати, в играх ничего подобного не наблюдалось.) Смена драйверов не помогла. Проблему можно было бы списать на недостатки конкретного экземпляра платы либо на ее несовместимость с тестовой системой. Однако такой же баг независимо от нас был обнаружен другим экспертом, исследовавшим иной экземпляр AGP–V7700 в системе, полностью отличной от нашей. Мы не можем утверждать, что недугу подвержены все AGP–V7700, но часть этих плат, видимо, нездоровы. Выявленная проблема не позволила присвоить “Наш выбор” этому, безусловно, качественному ускорителю.

ELSA ERAZOR X²

Цена	$245
Чипсет	nVidia GeForce2 GTS
Тип установленной памяти	DDR SDRAM
Установленный/макс. объем памяти (Мбайт)	32/32
Тактовая частота чипсета	120 МГц
Тактовая частота памяти	300 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход	нет
Видеовыход	есть
Использованная версия драйверов для Windows 98	5.22e
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD

Производительность	4
Качество рендеринга	5
Функциональная полнота	4,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Немецкая компания ELSA известна своими профессиональными ускорителями, однако она производит и вполне игровые платы. Такова, к примеру, Erazor X², отчет о вскрытии которой предлагается вашему вниманию.

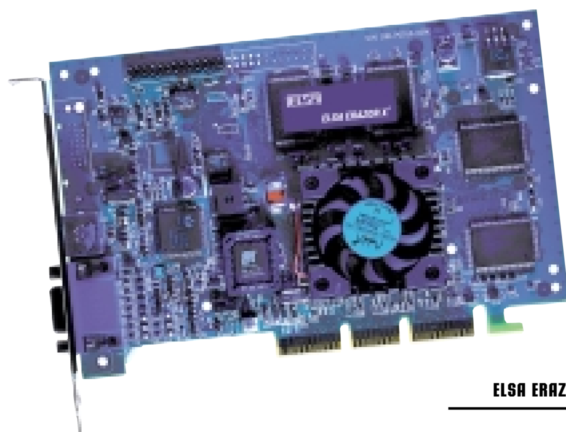
В одной коробке с платой были обнаружены: руководство пользователя на родных английском, немецком и французском языках, диск с драйверами, CD с полной версией хита Drakan, OEM–версии Corel Draw 7 и Corel PhotoPaint 7, диск с программным DVD–плейером ELSAmovie и CD с редактором видео ELSA MainActor.

Erazor X², подобно протестированному нами в феврале Creative Annihilator Pro, спроектирован на основе эталонного дизайна nVidia. Ускоритель ELSA отличается лишь наличием видеовыхода, позволяющего подключить к плате телевизор, дабы наслаждаться геймплеем на большом экране.

Точно так же драйверы этой платы созданы на основе эталонных драйверов nVidia Detonator, но отличаются возможностями тонкой настройки фронтов видеосигнала. Нам кажется, эта возможность представляет сугубо теоретический интерес, поскольку реального применения этим параметрам мы придумать не смогли.

Результаты тестов Erazor X² не принесли неожиданностей: ускоритель был столь же быстр, как Creative Annihilator Pro. На наш взгляд, производительность этого акселератора остается очень высокой даже на фоне монстров GeForce2 GTS и Radeon.

Мы обнаружили у Erazor X² лишь один ощутимый недостаток — относительно высокую стоимость. ELSA снижала цены на свою продукцию менее активно, чем конкуренты, поэтому на момент написания этих строк Erazor X² был на целых $70 дороже некоторых своих аналогов. Едва ли наличие видеовыхода может оправдать такую разницу в цене. Надеемся, что осенью цены на эту плату станут более конкурентоспособными.



ELSA ERAZOR X²

3DFX VOODOO5 5500

Цена	$330
Чипсет	VSA–100
Тип установленной памяти	SDRAM
Установленный/макс. объем памяти (Мбайт)	64/64
Тактовая частота чипсета	166 МГц
Тактовая частота памяти	366 МГц
Тип шины	AGP
RAMDAC	встроенный, 350 МГц
Видеовход	нет
Видеовыход	нет
Использованная версия драйверов для Windows 98	98 1.01.00
Поддержка OpenGL	OpenGL ICD и мини–порт

Производительность	4
Качество рендеринга	5
Функциональная полнота	3

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Чипсет VSA–100 — последнее детище легендарной компании 3dfx, на сей раз не поскупившейся на революционные нововведения. VSA–100 — первый чипсет 3dfx, поддерживающий рендеринг и текстуры в True Color, текстуры с разрешениями до 2048x2048, 24–битный Z–буфер с 8–битным буфером шаблонов, компрессию текстур (DXTC и собственную FXT1) и, конечно, основной аргумент 3dfx — полный антиалиазинг. Собственно, на этом внушительный список новых умений VSA–100 заканчивается. Решив, видимо, что много хорошего тоже плохо, разработчики не потрудились "привить" чипу даже поддержку банальной трилинейной фильтрации. Само собой, VSA–100 ничего не знает об аппаратном T&L, рельефном текстурировании (криво реализован даже Embossing), AGP–текстурировании и анизотропной фильтрации. Словом, мы с удовольствием выдали бы этому ускорителю почетную премию "За скромность", имейся таковая в нашем распоряжении.

Главная особенность VSA–100 — аппаратная поддержка многопроцессорности. На одну плату можно установить несколько (до 32) этих чипов, которые поделят растеризацию кадра поровну между собой. Мы описывали принцип распределения нагрузки между VSA–100 в январском номере, поэтому сейчас не будем утомлять читателя этими техническими подробностями.

Voodoo5 5500 — ускоритель с двумя VSA–100 на борту. Установленная на плате память поделена между чипами пополам. Каждый из них видит лишь собственные 32 Мбайта ОЗУ, храня в них видеобуфер и буфер текстур. Дабы текстуры были доступны обоим чипам одновременно, все они дублируются (хранятся в памяти каждого из VSA–100). Поэтому эффективный (доступный для использования) объем ОЗУ платы составляет "всего" 32 мегабайта. Такое неэкономное расходование памяти позволяет удвоить ее пропускную способность, поскольку оба чипа могут работать со своими буферами параллельно и не мешая друг другу.

Внешний вид платы внушает уважение. Мы впервые встретились с 3D–ускорителем, оккупирующим 2/3 полноразмерного слота PCI. Два процессора и 64 Мбайта ОЗУ требуют недетского питания, однако многие материнские платы, к сожалению, оснащены низкокачественными регуляторами питания шин AGP и PCI, не обеспечивающими токи достаточной силы. Поэтому Voodoo5 5500 питается не от AGP, а непосредственно от блока питания компьютера. Для этого на плате предусмотрен стандартный четырехконтактный разъем питания, аналогичный имеющимся на винчестерах и приводах CD–ROM. Voodoo5 5500, не подсоединенный к блоку питания, при включении системы просто откажется работать.

Запустив на этом ускорителе несколько игр, мы отметили невысокую четкость (размытость) текстур, особенно заметную на удаленных объектах. При этом скриншоты, что характерно, демонстрировали вполне четкое и детальное изображение. Причина в том, что для улучшения качества рендеринга в High Color все Voodoo оснащены так называемым постфильтром.

3DFX VOODOO5 5500



ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

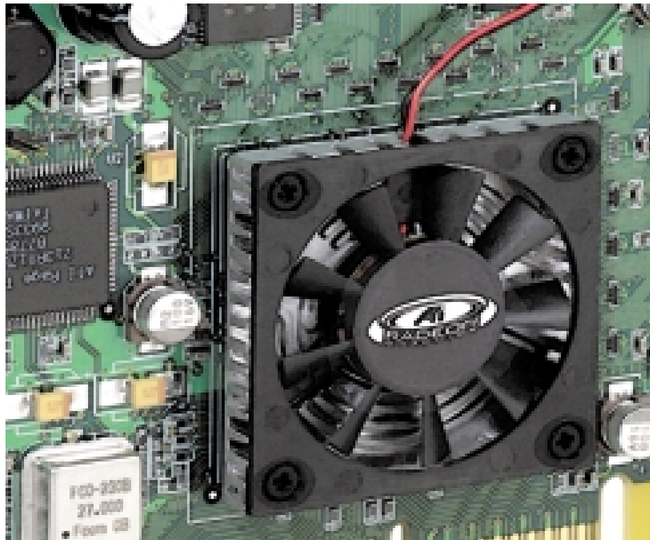
ЛЕТО ГОРЯЧИХ GPU

Корпорация nVidia, похоже, решила следовать лозунгу "Ни месяца без нового 3D–чипа". Так, в конце июня был анонсирован "первый GPU для массовых ПК" — GeForce2 MX.

От GeForce2 GTS (результаты его клинического обследования вы найдете поблизости) он отличается прежде всего вдвое меньшим числом конвейеров рендеринга. Каждый из двух конвейеров GeForce2 MX, тем не менее, оснащен двумя блоками текстурирования, позволяющими накладывать за один проход по две текстуры на пиксель.

Естественно, GeForce2 MX не в состоянии конкурировать со старшим братом. Однако на фоне GeForce 256 этот чип выглядит вполне привлекательно. Действительно, при мультитекстурировании оба GPU способны обработать по два пикселя за такт. Но MX, произведенный по более совершенной технологии 0,18 мкм, работает на частоте 175 МГц, то есть на 55 МГц быстрее GeForce 256. При этом чип нагревается весьма незначительно: большинство плат с GeForce2 MX не будут оснащены даже радиаторами.

К сожалению, "недорогой GPU" лишен полноценной поддержки DDR SDRAM. Чип может общаться с этой памятью лишь по узкой 64–разрядной шине данных (с классической SDRAM он может быть связан 128–разрядной шиной). Это искусственное ограничение, скорее всего, введено лишь для того, чтобы не позволить платам на GeForce2 MX конкурировать с ускорителями GeForce 256 DDR и GeForce2 GTS. Прием отнюдь не нов. Аналогичным образом Intel ограничивает производительность Celeron, заставляя эти процессоры работать с медленной 66–мегагерцовой системной шиной. Судя по предварительным тестам, платы на ▶



Грубо говоря, это устройство интерполирует цвета соседних пикселей, создавая плавные градиенты даже при 16-битной глубине цвета. Все эти вычисления производятся непосредственно перед отправкой пикселей в RAMDAC (схема, преобразовывающая данные о цвете пикселей из цифрового формата в аналоговый сигнал, посылаемый на монитор). Поэтому на любых скриншотах действие постфильтра просто незаметно, в них попадают лишь пиксели, еще не дошедшие до RAMDAC и постфильтра.

В High Color постфильтр действительно полезен, поскольку позволяет убрать неприятные разводы и дискретность цветовых оттенков. Трудно, однако, понять, зачем он продолжает работать в True Color. Способ отключения постфильтра нам, увы, неизвестен. Его действие можно только минимизировать, выбрав значение “High” параметра “3D Filter Quality”. В результате, оценивать качество картинки Voodoo5 нам пришлось без помощи скриншотов. На наш взгляд, заметно бОльшая чем у конкурентов размытость картинки не делает плате чести. Заметим, что предыдущие ускорители 3dfx (Voodoo3) оснащены куда более качественным постфильтром, практически не снижающим четкость текстур.

Главная педаль, на которую давит 3dfx в рекламе этой платы, — полный антиалиазинг (FSAA, Full Scene Antialiasing). Как следует из названия, цель этой функции — борьба с алиазингом. Последний особенно сильно проявляется в низких разрешениях в виде острых “зазубрин” на наклонных линиях и муаровых эффектах на текстурах (к примеру, разводов на сетках с мелкими ячейками). По мере роста разрешения алиазинг исчезает.

Полный антиалиазинг борется с этим эффектом просто: изображение рассчитывается в большем (чем экранное) разрешении, а потом сжимается до нужных размеров. Соотношение двух вышеперечисленных разрешений называется маской антиалиазинга. Самая популярная из масок 2x2 (она же 4x) означает, что изображение рассчитывается в разрешении, вчетверо (вдвое по вертикали и горизонтали) большем, чем экранное.

Полный антиалиазинг 2x2 — крайне дорогой эффект, поскольку ускорителям фактически приходится обрабатывать вчетверо больше пикселей. Антиалиазинг с меньшими масками попросту малоэффективен. Заметим, что драйверы современных ускорителей не требуют от ПО поддержки антиалиазинга, позволяя включать его для всех игр сразу.

Каков эффект от применения этой функции? После включения антиалиазинга картинка на экране монитора весьма напоминает телевизионную: изображение становится более

Quake3 demo001

	ATi Radeon	Creative GeForce2 GTS	ASUS AGP-V7700	ELSA Erazor X²	3dfx Voodoo5 5500
800X600 High Color	81,0	92,6	92,2	90,1	68,2
800X600 True Color	80,7	89,3	89,5	84,7	68,0
1024X768 High Color	72,0	90,0	89,6	79,0	67,5
1024X768 True Color	70,9	75,7	75,5	65,0	61,0
1280X1024 High Color	52,8	79,4	79,2	53,0	61,2
1280X1024 True Color	51,0	45,2	44,9	36,1	44,1
1600X1200 High Color	37,4	57,4	57,1	35,1	40,6
1600X1200 True Color	36,1	29,8	29,7	23,6	26,8

Quake3 demo001 FSAA 2X2

	ATi Radeon	Creative GeForce2 GTS	ASUS AGP-V7700	ELSA Erazor X²	3dfx Voodoo5 5500
640X480 High Color	72,7	82,7	82,9	54,4	64,4
640X480 True Color	70,5	53,8	53,9	42,3	49,5
800X600 High Color	54,4	62,5	62,7	35,7	45,9
800X600 True Color	50,3	29,4	29,5	23,5	30,9

Expendable

	ATi Radeon	Creative GeForce2 GTS	ASUS AGP-V7700	ELSA Erazor X²	3dfx Voodoo5 5500
800X600 High Color	53,2	57,6	57,6	57,5	57,6
800X600 True Color	53,2	57,5	57,5	57,4	56,7
1024X768 High Color	51,8	57,3	57,3	57,2	55,8
1024X768 True Color	51,6	55,9	55,8	55,2	N/A
1280X1024 High Color	48,2	56,3	56,3	54,8	51,9
1280X1024 True Color	48,2	49,5	49,4	45,4	44,4
1600X1200 High Color	43,8	53,2	53,2	50,5	24,7
1600X1200 True Color	42,5	37,4	37,3	31,4	N/A *

Unreal Tournament

	ATi Radeon	Creative GeForce2 GTS	ASUS AGP-V7700	ELSA Erazor X²	3dfx Voodoo5 5500
800X600 High Color	58,1	60,5	60,5	55,7	67,5
800X600 True Color	58,1	60,9	60,9	55,6	N/A **
1024X768 High Color	56,4	59,0	59,0	54,5	65,4
1024X768 True Color	56,2	59,1	59,1	54,5	N/A **
1280X1024 High Color	54,3	56,6	56,6	53,3	62,5
1280X1024 True Color	54,3	56,4	56,4	52,6	N/A **
1600X1200 High Color	52,8	55,3	55,3	51,9	59,1
1600X1200 True Color	52,8	N/A *	N/A *	N/A *	N/A **

* Режим не поддерживается ** Версия UT под Glide не поддерживает True Color

размытым, зазубрины на линиях, а вместе с ними и мелкие детали изображения расплываются. Кому-то этот эффект понравится, кому-то — нет. Мы не стали публиковать скриншоты с антиалиазингом, поскольку оценить эту функцию можно только в динамике.

На наш взгляд, увеличение разрешения сказывается на качестве картинки значительно лучше, чем FSAA, поскольку не только снижает алиазинг, но и делает изображение более детальным. Поэтому при выборе между разрешениями 1280x1024 и 800x600+FSAA (производительность ускорителей в этих режимах примерно одинакова) мы однозначно предпочтем первый режим.

В случае, если разрешение увеличить нельзя, полный антиалиазинг, безусловно, становится полезной опцией. Заметим, что всем современным 3D-ускорителям хватает сил на FSAA в разрешениях не выше 800x600. Едва ли кто-нибудь решится подключить эти весьма недешевые акселераторы к монитору, неспособному работать даже в 1024x768. Заметим, что любой современный 17"-монитор поддерживает 1280x1024. Поэтому FSAA, по сути, полезен лишь в 3D-играх, обученных жить только в низких разрешениях (к примеру, в трехмерных квестах с пререндеренными бэкграундами). Безусловно, со временем 3D-ускорители перерастут возможности мониторов, и тогда большинство пользователей просто не смогут увеличить разрешение. Словом, как нам кажется, полный антиалиазинг станет полезен лишь тогда, когда акселераторы будут способны обеспечить его быструю (не ниже 60 fps) работу как минимум в разрешении 1024x768 True Color.

Поскольку FSAA практически бесполезен, у Voodoo5 5500 остается единственный аргумент — производительность. К сожалению, рекордов скорости этот ускоритель не ставит, оставаясь по производительности на уровне GeForce 256 DDR (при этом новый Voodoo почти вдвое дороже!). С GeForce2 GTS и Radeon этот акселератор в состоянии конкурировать лишь в Unreal и Unreal Tournament — играх, прилично оптимизированных только под Glide. Немногие пользователи согласятся отдать более $300 за ускоритель для Unreal Tournament...

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность
Европейскому представительству ATi
www.ati.com
Восточно-европейскому представительству Creative Labs.
www.creative.ru
Концерну "Белый Ветер — ДВМ"
www.whitewind-dvm.com
Компании RRC
т. 956-1717
Вебсайту iXBT Hardware
ixbt.stack.net
за предоставленные для тестирования 3D-ускорители.
Отдельная благодарность Константину Мартыненко за помощь в подготовке этого материала.

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

▶ GeForce2 MX обгоняют ускорители GeForce 256 со SDRAM, однако отстают (особенно в True Color) от плат GeForce 256 DDR.

В конце августа была анонсирована серия профессиональных 3D-ускорителей nVidia Quadro2. В нее входит два чипа: Quadro2 Pro и Quadro2 MXR. Первый, по сути, является разогнанным до 250 МГц GeForce2 GTS, второй — разогнанным до 200 МГц GeForce2 MX. Профессиональными эти ускорители делают драйверы, поддерживающие ряд бесполезных в играх, но актуальных в "серьезных" приложениях функций OpenGL. В Интернете уже появились рецепты по превращению GeForce2 GTS в Quadro2 Pro.

Наконец, в августе же nVidia явила миру еще один гига-чип. В середине месяца был анонсирован GeForce2 Ultra — разогнанная до 250 МГц версия GeForce2 GTS. Платы с этим процессором будут ▶

NRADOV@GAME-EXE.RU

О СТАРЫХ ЧИПАХ И БОРОЗДЕ

Странная ситуация сложилась сегодня на рынке чипсетов для материнских плат. Краснознаменная корпорация “Интел” постоянно выпускает новые чипсеты (i810, i815, i820), да и игроки поменьше стараются не отставать, вынося на суд публики альтернативные разработки. Казалось бы — все прекрасно, живи и радуйся развитию индустрии вообще и новым материнским платам в частности. Однако при более пристальном рассмотрении положения дел оказывается, что представленные новинки либо огорчают производительностью, либо несуразно дороги...

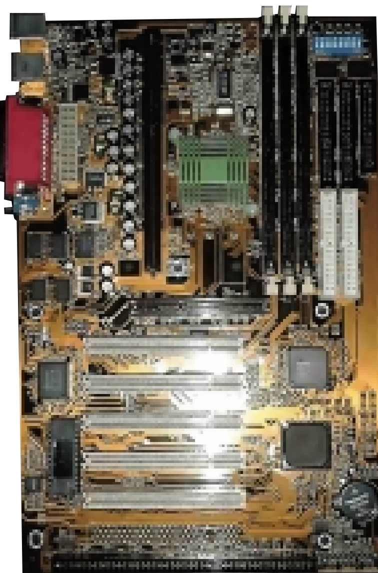
Всеволод КИСЕЛЕВ

В этой ситуации производителям плат остается лишь отправлять в бой проверенных ветеранов, предварительно сняв с них легкий налет ржавчины и снабдив дополнительной амуницией. В этом материале мы проверим истинность утверждения “ВХ однозначно рулит”, устроив спарринг между главными претендентами на теплое место в серых коробках игровых ПК.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

В систему с тестируемой платой устанавливались процессор Pentium III 600E (ядро Coppermine, 100 МГц X 6), 128 Мбайт 7–нс PC133 памяти SDRAM, AGP–видеоадаптер Creative 3D Blaster GeForce 256 Annihilator Pro (32 Мбайта DDR SDRAM) и жесткий диск IBM DeskStar DTLA–307045 (емкость 46,1 Гбайта, 7200 об./мин.).

Измерения проводились на англоязычной версии Windows 98 Second Edition с установленным DirectX 7.0a. При измерении скорости вывода трехмерной графики отключалась синхронизация с VSYNC и устанавливалась минимальная кадровая частота монитора (60 Гц). Инструментами 3D–тестирования были выбраны игры Quake III: Arena (версия 1.17), Expendable (демо–версия) и синтетический набор тестов MadOnion 3D Mark2000 (версия 1.1). Все графические тесты проводились в разрешении 800x600 High Color. Производительность системы в неигровых приложениях оценивалась с помощью тестов ZD WinBench 99, а пропускная способность ОЗУ — посредством теста CPU/Memory Bandwidth из пакета SiSoft Sandra 2000 Professional. Все параметры в CMOS Setup настраивались на максимальное быстродействие системы.



ABIT BE6-II

ABIT BE6-II

Цена	$105
Формат платы	ATX
Чипсет	Intel 440 BX
Разъем процессора	Slot 1
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	1/5/1
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66, 75, 83—200 (с интервалом в 1 МГц)
Поддержка Ultra DMA/66	есть
Версия BIOS	Award RW

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.5

Плата комплектуется двумя IDE–шлейфами (80–жильным для устройств Ultra ATA/66 и обыкновенным 40–жильным), шлейфом для дисковода, креплениями для фиксации процессора, кабелем с термическим сенсором, подробным описанием, составленным на родном английском языке, дискетой с драйверами для IDE–контроллера, а также CD с драйверами и программами.

С момента выхода первых плат с чипсетом ВХ прошло больше двух лет. Для бурно развивающейся компьютерной индустрии это огромный срок. Тем не менее, производители материнских плат продолжают выпускать продукты с этим набором микросхем, даже после появления его более технологически совершенных потомков. Компания Intel позиционировала новый чипсет i820 как замену устаревающего ВХ. Однако i820 так и не снискал популярности по целому ряду причин.

Во–первых, новый набор микросхем может работать только с памятью типа RDRAM, пока неохотно поддерживаемой индустрией и остающейся чрезмерно дорогой. Для того чтобы плата на базе i820 могла работать со SDRAM, ее необходимо снабдить контроллером MTH. Впрочем, не спасает и он, поскольку производительность подобных систем слишком низка.

Во–вторых, поддержка режима AGP 4X пока не дает никаких преимуществ, к тому же в нем нет особой необходимости из–за относительной дешевизны видеопамяти. На рынке уже присутствуют видеоадаптеры с 64 Мбайтами интегрированной памяти, а при таких объемах нет острой нужды в передаче данных по шине со скоростью 1,06 Гбайт/с.

В–третьих, отсутствие у ВХ поддержки протокола Ultra DMA/66 производители плат научились обходить.

В дизайне этой платы компания Abit воплотила нехарактерное для нее решение: блок двухпозиционных переключателей (dip switches). Это новшество понравится любителям экстремального разгона, зачастую задающим такие параметры, при которых система просто отказывается оживать.

Плата Abit BE6–II является третьей реинкарнацией некогда популярной системной платы BH6. У производителя было время, чтобы довести свое изделие практически до совершенства. К главным ее особенностям можно причислить поддержку режима Ultra ATA/66, частоты системной шины до 200 (!) МГц и систему настроек Soft Menu III.

Постоянный рост плотности записи и емкости жестких дисков ведет к увеличению внутренней скорости передачи данных. В некоторых случаях пропускной способности интерфейса Ultra DMA/33 (им ограничиваются возможности BX) уже не хватает. Выходом из этой ситуации стало применение внешних контроллеров Ultra ATA/66, устанавливаемых на шину PCI. Дабы сэкономить разъем расширения, на этой плате интегрирован Ultra ATA/66–контроллер HPT366, произведенный компанией High Point Technologies. Рядом с двумя стандартными разъемами Ultra ATA/33 появились два разъема для устройств Ultra ATA/66. Таким образом, в систему с этой материнской платой можно установить до 8 IDE–устройств (четыре Ultra ATA/33 и четыре Ultra ATA/66). Стоит отметить, что контроллер HPT366 и третий слот PCI используют одно аппаратное прерывание (IRQ), поэтому возможно возникновение конфликтов с нуждающимися в IRQ платами расширения, установленными в третий слот PCI. Кроме того, загрузка системы с винчестера, подключенного к контроллеру Ultra DMA/66, невозможна, если к разъему Ultra DMA/33 подключен хотя бы один системный диск.

Продукты Abit всегда славились удобством настроек и богатыми возможностями разгона. CMOS Setup этой платы позволяет провести очень тонкую оптимизацию ее работы. При помощи фирменной системы настроек Soft Menu III задается множество разнообразных параметров: частота системной шины, ее делители для шин AGP и PCI, напряжение ядра процессора, шины AGP чипсета и памяти, режим работы AGP (1X/2X) и латентность кэша второго уровня. Благодаря подробному описанию даже у начинающего пользователя не должно возникнуть проблем с конфигурированием BE6–II.

В дизайне этой платы компания Abit воплотила нехарактерное для нее решение: блок двухпозиционных переключателей (dip switches). Это новшество понравится любителям экстремального разгона, зачастую задающим такие параметры, при которых система просто отказывается оживать. Теперь им не придется сбрасывать все настройки BIOS. Достаточно установить при помощи блока переключателей реальные значения частоты системной шины, ее множитель и коэффициент, определяющий частоту AGP. Неудачно выбрано лишь расположение этого блока: он находится рядом с разъемами для подключения дисков и доступ к нему сильно затруднен различными шлейфами.

На плате установлен тактовый генератор RTM520–39D, позволяющий задавать 120 значений частоты системной шины, причем, начиная с диапазона 83—200 МГц (!!!), частоту можно задавать с точностью до 1 мегагерца. Это впечатляет, однако едва ли вам понадобится подобное богатство. Сейчас очень трудно найти модули DIMM, способные устойчиво работать на частотах выше 150 МГц. Кроме того, чипсет BX поддерживает лишь два множителя для шины AGP (1/1 и 2/3). Поэтому при работе системной шины на 150 МГц, частота AGP составит 100 МГц. Редкий видеоадаптер сможет функционировать на столь сильно разогнанной шине (у многих проблемы начинаются уже на частоте AGP 75 МГц). С шиной PCI таких проблем нет, поскольку вы всегда можете выбрать подходящий из множителей 1/2, 1/3 и 1/4. Словом, лучше бы Abit направила свои усилия на то, чтобы увеличить выбор значений частоты в интервале от 66 до 83 МГц. Это значительно помогло бы обладателям плохо разгоняемых высших моделей Celeron.

В целом плата производит очень приятное впечатление. Накопленный опыт позволил компании Abit сделать поистине высококачественный продукт. Это единственная из протестированных в этот раз плат, у которой мы не отметили ни одного случая некорректной работы, — система работала как часы. Плата имеет лишь незначительные недостатки (в это понятие мы не включаем минусы самого чипсета): так, к недоработкам можно отнести малое количество слотов памяти (их всего три, поэтому максимальный объем памяти 768 Мбайт), расположение разъема питания платы (он находится прямо за разъемом Slot1, что несколько мешает отводу воздуха от процессора) и еще пару мелочей. Abit BE6–II — хорошо сбалансированный продукт, выжимающий максимум из чипсета 440 BX и демонстрирующий при этом завидную стабильность.

MSI BXMASTER

Цена	$110
Формат платы	ATX
Чипсет	Intel 440 BX
Разъем процессора	Slot 1
Количество слотов расширения ОЗУ	3 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	1/6/1
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66, 75, 78, 81, 83, 90, 95, 100, 105, 110, 112, 115, 117, 120, 122, 124, 126, 133, 135, 138, 140, 142, 144, 150, 155
Поддержка Ultra DMA/66	есть
Версия BIOS	Award 4.5.1

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Компания MSI не новичок на рынке материнских плат. И хотя эта марка несколько уступает в известности такому лейблу, как Abit, она все равно довольно популярна и уважаема.

Плату с громким названием BXMaster трудно назвать новой разработкой, скорее это правнучка модели MSI 6163. Технические характеристики чипсета BX накладывают серьезные ограничения на возможности платы, но инженеры ведущих производителей пытаются преодолеть эти препятствия и снабдить свои продукты максимальным числом

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

▶ комплектоваться 64 Мбайтами сверхзвуковой DDR SDRAM, летающей на частоте 460 (!) МГц. Судя по предварительным тестам, новая Ultra в Quake III при высоких разрешениях опережает GeForce2 GTS на 30–40%. Ускоритель гарантирует высокие fps даже в 1600x1200, пролетая тест Quake3 demo001 со скоростью 57 fps в True Color и 86 fps в High Color. Смущает в GeForce2 Ultra только стоимость: продажи плат начнутся в сентябре по цене... $500. Выложить подобную сумму за 3D–ускоритель решатся очень немногие. Особенно если учесть, что весной будущего года должен увидеть свет принципиально новый (и куда более мощный) 3D–чип nVidia, пока известный под кодовым именем NV20.

MICROSOFT НАЛАЖИВАЕТ СВЯЗЬ

Корпорация объявила о начале продаж комплекта SideWinder Game Voice, позволяющего игрокам общаться друг с другом голосом во время сетевой резни.

Коллега Олег Михайлович Х. уже обращал внимание на этот набор в майском номере .EXE. Напомним, что комплект состоит из наушников с микрофоном, пульта управления (интеркома) и оживляющего эти железки коммуникационного ПО.

Кнопки интеркома позволяют выбирать для общения один из пяти каналов (своя команда и четыре произвольных группы) либо сообщить нечто важное всем участникам баталии. Не забыта также важнейшая кнопка "mute", призванная заглушать микрофон, чтобы скрыть от оппонентов ваше посмертное мнение о них. Думается, Microsoft стоит решить эту проблему более изящно. Достаточно автоматически отключать микрофон после гибели игрока как минимум на пятнадцать минут.

ПО SideWinder Game Voice обучено даже простейшему распознаванию речи, ▶

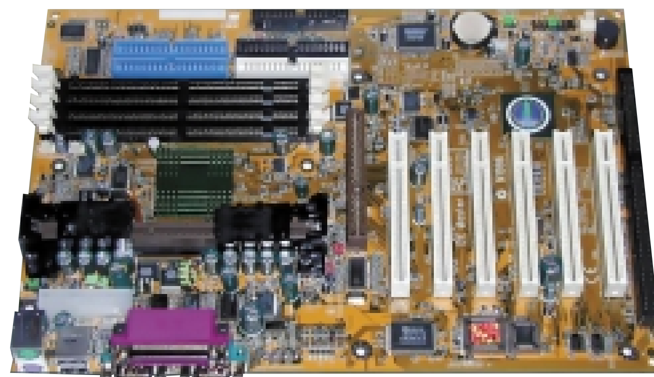
полезных функций. BXMaster от MicroStar — ярчайший тому пример.

Плата оснащена встроенным Ultra ATA/66-контроллером PDC 20262 производства компании Promise Technologies. Таким образом, к системе можно подключить до четырех винчестеров Ultra ATA/66 и четыре обычных DMA/33. Стоит отметить, что в описании платы не указано, к какому разъему (обычному IDE или Ultra ATA/66) должен быть подключен системный диск.

MSI не отстает от моды, оснастив BIOS своего детища системой, позволяющей настроить работу платы без возни с джамперами. Она носит название CPU Plug & Play III и во многом похожа на Soft Menu III. В случае неверных настроек, когда система откажется загружаться, пользователю придется сбросить все настройки BIOS, поскольку на плате нет блока двухпозиционных переключателей.

BXMaster не может похвастаться таким богатством настроек, как та же BE6-II, однако она не выглядит бледно на фоне последней. Возможность изменять частоту системной шины с шагом в 1 МГц, конечно, впечатляет, но, по большому счету, в ней нет особой необходимости. Несколько дополнительных мегагерц, выжатых из процессора, не стоят риска нестабильной работы системы. MSI сделала ставку на устойчивость (на плате находятся 16 конденсаторов емкостью 1000 мкФ и один емкостью 1500 мкФ) и обеспечила плату дискретным набором частот. Причем часть из них находится в интервале от 66 до 83 МГц и предоставляет широкие возможности для разгона процессоров Celeron. Разработчики BXMaster не стали гнаться за практически бесполезными сверхвысокими частотами, остановившись на значении 155 МГц. Если на высоких частотах системной шины могут возникнуть проблемы со стабильностью AGP-ускорителей, то с PCI-платами сложностей быть не должно, так как значение делителя частоты для шины PCI можно выбрать из следующих значений: 1/2, 1/3, 1/4. CMOS Setup платы позволяет изменять напряжение ядра процессора в диапазоне от 0,3 до 2,1 В с шагом 0,05 В, а в диапазоне от 2,1 до 3,1 — с шагом 0,1 В.

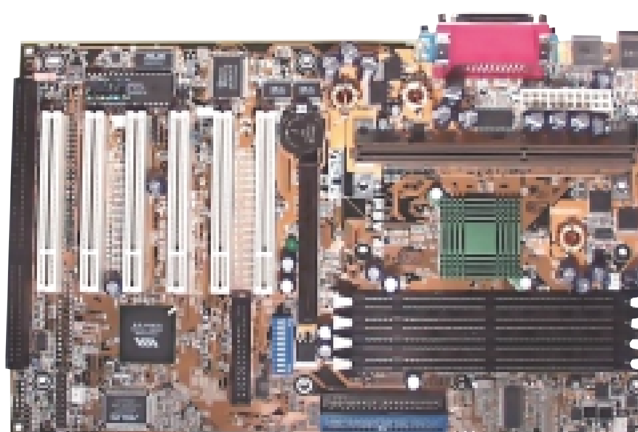
Плата оснащена системой диагностики неисправностей, названной D-LED. Она представляет собой четыре установленных на плате светодиода. В случае обнаружения сбоя при загрузке системы на них высветится одна из 16 комбинаций (диоды могут светиться красным и зеленым светом). В описании приведена таблица, при помощи которой можно определить неисправность по состоянию диодов. Иногда этот сервис действительно может сэкономить массу времени. Кроме D-LED рядом с разъемами для памяти установлен еще один светодиод, сигнализирующий о подаче напряжения на ОЗУ. Дело в том, что BXMaster поддерживает режим Suspended-to-RAM, при котором питание подается только на модули памяти, и попытка вытащить их из разъемов может привести к печальным последствиям. Горящий светодиод помогает предотвратить подобные ситуации.


MSI BXMASTER

При тестировании платы мы столкнулись с неустранимой проблемой: каждый раз при загрузке раздавались один короткий и три длинных гудка и появлялось сообщение “Abnormal System Hardware, Press F1 to enter Setup or any key to continue” (“Обнаружено нестандартное устройство, нажмите F1 для изменения параметров в BIOS или любую клавишу для продолжения загрузки”). При нажатии клавиши система продолжала загрузку, после чего работала без каких-либо проблем. Возможно, остановка загрузки связана с тем, что использованный нами процессор работал через переходник FC PGA — Slot1, хотя при тестировании других плат подобных инцидентов не наблюдалось. В принципе, это не доставляет больших неудобств, кроме необходимости нажимать одну из клавиш при старте системы. Вероятно, проблема будет решена в будущих версиях BIOS.

Дизайн платы. Для увеличения стабильности работы инженеры MSI расположили разъемы модулей DIMM слишком близко к процессору. Поэтому при установке на ЦП громоздких кулеров первые два слота памяти придется оставить пустыми. Такой компромисс вдвое снижает максимальный объем поддерживаемой платой памяти, но не мешает нормальному функционированию системы (не обязательно заполнять разъемы, начиная с первого). Кроме того, как нам кажется, на плате неудачно расположен разъем питания, находящийся сразу за процессором и мешающий свободному воздухообмену, и один из коннекторов для подключения охлаждающего ЦП вентилятора (чтобы подсоединить вентилятор нужно иметь воистину музыкальные пальцы).

MSI BXMaster — добротный продукт, создатели которого учли веяния моды и оснастили его всем необходимым.


ASUS P3V4X

ASUS P3V4X

Цена	$110
Формат платы	ATX
Чипсет	VIA Apollo Pro 133A
Разъем процессора	Slot 1
Количество слотов расширения ОЗУ	4 DIMM
Количество слотов расширения (AGP/PCI/ISA)	1/6/1
Тактовые частоты системной шины (МГц)	66, 68, 75, 80, 83, 85, 90, 95, 100, 103, 105, 110, 112, 115, 116, 118, 120, 124, 126, 130, 133, 135, 138, 140, 142, 144, 146, 148, 150, 155, 160, 166
Поддержка Ultra DMA/66	есть
Версия BIOS	Award 1005

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4

Плата построена на базе набора микросхем Apollo Pro 133A от конкурирующей (с Intel) компании VIA.

ИЗ МИРА ЖЕЛЕЗА

►позволяя присваивать комбинациям клавиш голосовые команды. Если, к примеру, заменить Ctrl сакраментальным воплем “Давить”, то, вручив микрофон аксакалу ПэЖэ, можно смело отправляться на покой. Правда, чаще всего даже короткие речевые команды требуют больше времени, чем исполнение сложных клавиатурных аккордов. Поэтому управление голосом вряд ли приживется в динамичных шутерах и RTS. Однако поклонникам менее торопливых жанров (например пошаговых стратегий) речевые команды могут прийтись по вкусу.

Теперь о грустном. Для игры с SideWinder Game Voice через Интернет необходимо подключение к WWW со скоростью минимум 33,6 килобит в секунду. Вы можете похвастаться подобным коннектом? То-то. Впрочем, даже беззаботным пользователям качественных телефонных линий и быстрых провайдеров этот комплект едва ли будет полезен: минимальные системные требования всегда следует умножать по меньшей мере на 1,5. Те, кто пробовал общаться с Windows 98 SE на 486DX2/66 с 24 Мбайтами ОЗУ (минимальные требования этой ОС), с нами, безусловно, согласятся.

Тем не менее, SideWinder Game Voice может быть полезен даже без подключения к Интернету, поскольку обучен работать в любой локальной сети с протоколом TCP/IP.

Цена комплекта (в американских магазинах он стоит $55–60), на наш взгляд, несколько завышена. По крайней мере аналогичный по возможностям Roger Wilco раздается на сайте www.resounding.com всем желающим совершенно бесплатно, а недорогие наушники с микрофоном можно приобрести менее чем за $10.

Архитектурно Apollo Pro 133A практически идентичен Apollo Pro 133: оба набора микросхем полноценно поддерживают протокол Ultra DMA/66, частоту системной шины 133 МГц и множитель для шины AGP 1/2. Отличие заключается в том, что VIA Apollo Pro 133A поддерживает режим AGP 4X. Неудачи последних наборов системной логики Intel позволили VIA значительно укрепить свои позиции на рынке чипсетов.

VIA Apollo Pro 133A разработан значительно позже BX, поэтому платы на его базе не нуждаются в дополнительном Ultra ATA/66-контроллере и оснащены всего двумя разъемами для IDE-устройств.

CMOS Setup платы предоставляет широкие возможности настройки ее параметров. Технология ASUS JumperFree позволяет конфигурировать систему не прибегая к перемычкам. Тем не менее, на плате присутствует блок двухпозиционных переключателей, который позволяет настроить частоту шины AGP. Дело в том, что в BIOS значение делителя AGP изменить нельзя: для системных частот в диапазоне от 66 до 83 МГц он равен 1, от 85 до 125 — 2/3, от 124 до 166 — 1/2 (вот она, радость оверклокера, теперь при частоте системной шины 133 МГц частота шины AGP составит номинальные 66). Переключатели позволяют преодолеть эти ограничения и выбирать любое из трех вышеперечисленных значений множителя. Чипсет VIA Apollo Pro 133A поддерживает возможность асинхронной работы системной шины и шины памяти (у плат на BX такого режима нет). Частота шины памяти может отличаться от системной на 33 МГц. В таблице 1 перечислены допустимые комбинации частот системной шины и шины памяти.

Кроме настроек частоты шин, Setup платы позволяет менять напряжение ядра ЦП (регулятор напряжения соответствует спецификации VRM 8,4 и поддерживает все Pentium III и Celeron).

Поскольку плата может работать в огромном количестве режимов, инженерам ASUS пришлось решать вопрос о ее стабильном функционировании. На плате установлено девять конденсаторов емкостью 1500 мкФ, кроме того, напряжение, подаваемое на память, немного превышает номинальные 3,3 В, составляя 3,5 В (изменить этот параметр нельзя).

Плата оснащена южным мостом VT82C596B, который лишен аппаратных средств мониторинга. В силу этого состояние платы (температурный режим, скорости вращения вентиляторов, подаваемые напряжения) отслеживается с помощью дополнительного контроллера ASIC AS99127F.

Дизайн. Рядом со слотами памяти расположен светодиод, предупреждающий о подаче на них напряжения. Немного удивила дислокация порта дисководов, находящегося практически на середине платы. Зато блок двухпозиционных переключателей расположен очень удобно, доступ к нему не стеснен никакими препятствиями, чего нельзя сказать о разъеме для подключения охлаждающего ЦП вентилятора.

В самом начале тестов ASUS P3V4X всплыла проблема некорректного определения используемого нами процессора. Некоторое время плата была твердо уверена, что это Pentium III 800EB (6x133 вместо 6x100), причем в SETUP все параметры были выставлены правильно. После нескольких перезагрузок эта неточность исчезла. При дальнейшем тестировании мы столкнулись с некоторой нестабильностью работы платы: иногда при прогоне игровых тестов P3V4X выдавала результаты, отличавшиеся друг от друга примерно на 10–15%, причем на глаз было заметно, что при тестировании система работала с разными скоростями. Никаких сбоев или появления артефактов изображения при этом мы не отметили, да и мониторинг системы не выявил никаких неисправностей. Тем не менее, плата давала дискретные результаты (либо высокий — на уровне других плат, либо низкий, промежуточных значений производительности не было зафиксировано). Впрочем, потом система “освоилась” со стабильной работой на высокой скорости, поэтому в таблице приведены ее лучшие результаты.

Подобное поведение плату, конечно, не красит, но ее “исправление” делает ситуацию более приемлемой. Хочется надеяться, что инженеры ASUS примут меры к предотвращению подобных неурядиц. Не исключено, что причиной некорректной работы стал чипсет (ранние разработки VIA имели еще бОльшие недостатки), но VIA Apollo Pro 133A, бесспорно, вполне способен конкурировать с продукцией Intel.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам, предоставившим для тестирования материнские платы:

IPLabs 728–4101
“Пирит” 115–7101

Таблица 1. Допустимые ASUS P3V4X комбинации частот системной шины и шины

Интервал частот FSB	Возможные значения частоты шины памяти
66–100	FSB, FSB+33 МГц
100–124	FSB, FSB±33 МГц
124–166	FSB, FSB–33 МГц

Таблица 2.

	Abit BE6-II	MSI BX Master	ASUS P3V4X
CPUMark	1630	1620	1650
CPU/Memory bandwidth	256	246	250
Business Disk WinMark	7330	5870	5550
High End Disk WinMark	22500	21000	20700
Business Graphics WinMark	280	277	270
High End Graphics WinMark	771	746	727
3D Mark 2000	5133	5068	5136
Quake3 demo001	96,6	93,5	95,3
Expendable	65,8	64,0	65,6

CD И ПИШИ

"Запись CD не роскошь..." — молвил однажды ББ, и первый сталепрокатный цех .EXE в полном составе кинулся портить инфракрасным лазером девственные болванки. В этот раз компанию нам составили семь рекордеров.

Николай РАДОВСКИЙ

С о времени последнего .УЧУ-препарирования дисководов для записи компакт-дисков минуло чуть более полутора лет. За эти ничтожные 20 месяцев приводы поголовно научились переписывать диски, став вдвое быстрее и дешевле. Естественно, мы захотели найти лучшее из этих полезнейших устройств. Однако прежде чем приступить к непосредственному осмотру вышедших на старт, мы решили напомнить вам о способах записи CD. Не возражаете?

CD-R

Аббревиатура CD-R (от CD-Recordable) есть не что иное, как завуалированная система однократной записи на CD. Информацию на диски CD-R можно записать в несколько заходов (сессий), но нельзя переписать или удалить. Увы.

Для однократной записи нужны специальные диски (болванки, они же матрицы). Нередко их также называют "золотыми" ("золотом") — тому виной отражающий слой, зачастую делающийся из тончайшей золотой пленки. Если смотреть на диск со стороны рабочей поверхности, то перед отражающим слоем будет расположен регистрирующий слой, выполненный из темнеющего при нагреве материала. В процессе записи лазерный луч разогревает отдельные участки регистрирующего слоя, делая их непрозрачными. При чтении диска эти участки интерпретируются как питы ("впадины" на обыкновенных CD).

Диски CD-R поставляются с предварительно намеченной дорожкой, поэтому максимальный объем помещаемых на диск данных (количество блоков на диске) ограничен и, строго говоря, зависит от модели диска. Наиболее распространенный объем болванок — 650 Мбайт данных, или 74 минуты звучания CD-Audio. Недавно в продаже появились матрицы, способные хранить 700 Мбайт данных, или 80 минут звука. Дополнительный объем получен за счет уменьшения расстояния между соседними витками дорожки. К сожалению, некоторые CD-рекордеры не могут работать с 80-минутными дисками.

CD-RW

Итак, основной недостаток CD-R — однократность записи. Хорошо бы научить CD-R стирать ранее записанные диски и многократно их переписывать. Технология CD-RW предоставляет такую возможность. Естественно, для этого необходимы специальные носители и накопители.

Обыкновенные приводы CD-R, не умеющие записывать/стирать (и чаще всего даже просто читать) диски CD-RW, давно не выпускаются и сейчас практически исчезли из продажи. Все современные рекордеры могут читать/писать как CD-R-, так и CD-RW-носители.

Диски CD-RW стоят от полутора до трех долларов (штука!), хранят до 650 Мбайт данных и выдерживают более 1000 циклов перезаписи. Разумеется, не обошлось без недостатков. Основная проблема CD-RW — неспособность многих старых приводов CD-ROM и практически всех бытовых CD-плейеров читать перезаписываемые диски. Если в документации к CD-ROM прямо не указано, что он совместим с CD-RW-носителями или соответствует спецификации MultiRead, значит, он не сможет читать CD-RW. Таким образом, CD-RW слабо подходит для распространения данных. Относительная дороговизна дисков делает этот стандарт невыгодным для длительного хранения данных (дешевле записать обычный CD-R). Однако при интенсивной работе с файлами без необходимости долговременного их хранения, CD-RW весьма удобен. Кроме того, всегда полезно иметь возможность экспериментировать с записью дисков без риска испортить болванку. Неудавшийся CD-RW легко стереть, а записанный с ошибками CD-R можно лишь выбросить.

РЕЖИМЫ ЗАПИСИ CD

Существуют три метода создания CD. В этом параграфе рассмотрены два "классических" режима записи. Самый младший метод описан ниже.

В режиме Disc At Once (DAO) диск целиком записывается за один сеанс. Более на него ничего записать нельзя. Исторически, DAO был первым режимом записи CD. Сейчас он может быть полезен лишь в двух случаях. Во-первых, при записи аудио-CD в этом режиме между треками не образуется двухсекундная пауза. Таким образом, DAO позволяет гибко регулировать размер паузы на аудиодисках путем добавления в конец треков тишины нужной длительности. Во-вторых, этот режим иногда необходим для получения точных резервных копий некоторых дисков (к примеру, защищенных от копирования дисков с играми). Некоторые CD-рекордеры не поддерживают DAO, однако все приводы из этого обзора совместимы с этим режимом.

Track At Once (TAO) — самый распространенный метод записи CD. В этом режиме минимальной единицей записи является трек — непрерывный участок дорожки длинной не менее 300 блоков (600 Кбайт данных). Из-за отключения лазера после записи каждого трека между ними (треками) образовываются промежутки, слышимые на аудиодисках как двухсекундные паузы между композициями. На диск можно записать не более 99 треков. Один или несколько треков образуют сессию. При записи данных сессия как правило состоит из одного трека.

Перед началом записи в режиме TAO нужно указать: оставить ли диск открытым или закрыть его. На открытый диск впоследствии могут быть записаны новые сессии, закрытый диск защищен от записи. Стоит иметь в виду, что из-за усложненной адресации открытые диски читаются медленнее.

Также полезно знать, что накладные расходы на создание первой сессии составляют 22,5 Мбайта. То есть после ее создания свободное место на диске сократится на объем записанных данных + 22,5 Мбайта. Накладные расходы

на создание второй и последующих сессий составляют 13,5 Мбайта. В итоге на диск с 43 сессиями получится записать не более 43 Мбайт данных.

Все плейеры аудио–CD не подозревают о существовании мультисессионных (то есть имеющих более одной сессии) дисков, поэтому читают только первую сессию. Соответственно, все музыкальные треки на аудиодиске должны быть записаны либо в режиме DAO, либо в первой сессии. В противном случае проигрыватели аудио–CD эти треки не найдут.

Для записи CD необходимо специальное программное обеспечение. Запустив его, нужно указать предназначенные для записи файлы или аудиотреки, выбрать режим создания CD (DAO или TAO) и произвести запись, не забыв предварительно скормить приводу болванку или диск CD–RW. Наиболее популярны следующие программы создания CD: Adaptec Easy CD Creator и CeQuadrat WinOnCD. Принципиальных функциональных различий между ними нет, однако нередки случаи, когда данная модель рекордера поддерживается одной из этих программ лучше, чем другой.

Важно понимать, что большинство рекордеров не позволяют прерывать процесс записи в режимах DAO и TAO. Поэтому дисковая подсистема должна обеспечивать постоянный поток данных, соответствующий скорости записи CD (1X — 150, 2X — 300, 4X — 600, 8X — 1200 Кбайт/с). Для компенсации задержек, неизбежно возникающих при обращениях к винчестеру, любой CD–рекордер имеет встроенный буфер. Все данные поступают в него, откуда по мере необходимости скармливаются механизму записи. Если буфер пуст и рекордер не может получить новую порцию информации — диск чаще всего будет загублен. Чем больше объем буфера, тем дольше рекордер может обходиться без новых данных. Емкость буфера влияет не на скорость записи, а на ее надежность. Большинство 8X–рекордеров имеют 4–мегабайтный буфер, спасающий диски при отсутствии данных менее трех секунд.

Недавно компания Sanyo разработала технологию BURN–Proof (Buffer–Under-Run Proof — защита от ошибок опустошения буфера). Оснащенные ею рекордеры постоянно контролируют объем данных в буфере и в случае опасности его опустошения приостанавливают запись, ожидая новой порции информации. Таким образом, BURN–Proof позволяет избежать порчи болванок. К сожалению, ни один из доставшихся нам рекордеров не владел этой технологией.

Краткий итог. Классические режимы записи CD (DAO и TAO) сохраняют данные значительными порциями. Для копирования файлов на CD приходится накапливать существенный их объем, запускать специальное ПО и прожигать болванку. Все это не очень удобно. Особенно если учесть возможность перезаписи дисков CD–RW. Мультисессионная запись позволяет записывать новые версии файлов поверх старых или даже “удалять” их, однако “перезаписанные” или “удаленные” файлы все равно остаются на диске, занимая полезное место. Естественно, с CD–R ничего удалить нельзя, однако рассмотренные выше методы записи не позволяют частично стереть и CD–RW. Либо вы стираете перезаписываемый диск полностью, либо оставляете все как есть.

ЗАПИСЬ ПАКЕТАМИ

Хорошо бы иметь возможность записывать CD–R/CD–RW точно так же, как обычную дискету. То есть обращаться к накопителю по имени диска напрямую из любого приложения Windows и просто копировать на него файлы. TAO не позволяет осуществить подобное просто потому, что запись трека не может быть прервана в произвольный момент времени, а выделять на каждый файл отдельный трек было бы неразумной тратой ресурсов (диск мог бы хранить не более 99 файлов, а файл занимал бы не менее 600 Кбайт). Поэтому был разработан принципиально отличный от DAO и TAO метод создания CD — запись пакетами (packet writing). Пакет — минимальная единица записи в этом режиме — может занимать всего несколько килобайт. Так как пакет полностью помещается в буфер рекордера, проблема опустошения буфера исчезает (если он исчерпан — запись приостанавливается до поступления новых данных).

Итак, пакетная запись позволяет писать данные маленькими порциями. Более того, файлы на CD можно копировать, изменять и удалять из любого приложения Windows точно так же, как файлы на обыкновенной дискете. Записывать пакетами можно как CD–R–, так и CD–RW–диски. Предварительно эти диски нужно отформатировать. Разметка CD–R длится не более 30 секунд. Форматирование дисков CD–RW, увы, занимает значительно больше времени — от восемнадцати минут до часа.

С точки зрения пользователя, запись пакетами носителей CD–R и CD–RW выглядит одинаково. Разница лишь в том, что удаление файлов с CD–R не увеличивает объем свободного места на диске (не забывайте, что переписать болванки невозможно). CD–RW ведет себя подобно любому другому сменному носителю: с диска можно удалить произвольный файл, освобождая место для записи других данных.

Для записи пакетами требуется специальное ПО. Наиболее распространены две программы пакетной записи: Adaptec DirectCD и CeQuadrat PacketCD. Фактически, это драйверы, загружающиеся при старте Windows и позволяющие писать CD–R/CD–RW как обыкновенные диски.

Казалось бы, пакетная запись лишает смысла классические методы создания CD (DAO/TAO). И впрямь, зачем запускать специальное ПО и писать данные огромными порциями, когда можно просто копировать на CD файлы по мере необходимости? К сожалению, у этого метода тоже есть серьезные недостатки.

Во–первых, аудио–CD нельзя писать пакетами. Традиционные CD–плейеры попросту незнакомы с этим форматом.

Во–вторых, пакетная запись медленнее традиционной.

В–третьих, записанные пакетами диски не лишены проблем совместимости. Дело в том, что стандартная файловая система CD–ROM (ISO 9660) плохо приспособлена для модификации и удаления записанных файлов (ISO 9660 разработана для однократно записываемых дисков). Поэтому в пакетной записи использована новая файловая система UDF, а современные ОС с ней, увы, не знакомы.

Adaptec DirectCD и CeQuadrat PacketCD умеют добавлять к записанным пакетами CD–R (но не CD–RW) оглавление в формате ISO 9660. Такие диски можно прочесть под Windows 95/98 и Windows 2000 на большинстве (но не на всех) приводах CD–ROM. Под DOS и Windows 3.x эти CD–R не читаются. Для чтения записанных пакетами CD–RW под Windows 95/98 необходим драйвер UDF Reader (естественно, он может быть полезен лишь счастливым обладателям приводов CD–ROM, “видящим” CD–RW).

Таким образом, пакетная запись удобна для хранения на CD небольших порций данных. Особенно этот метод полезен при работе с CD–RW. Если вы хотите создать CD, без проблем читаемый на других PC, — следует воспользоваться традиционными режимами записи (DAO/TAO).

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все рекордеры устанавливались в систему с материнской платой Abit BX6 rev. 2.0, процессором Pentium III 600, 128 Мбайтами 8–нс памяти SDRAM и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A.

Перед испытанием каждого привода на винчестер устанавливались: англоязычная версия Windows 98 SE, драйверы видеоадаптера и поставляемое с рекордером ПО записи CD; кроме того, для винчестера включался режим DMA (пункт DMA в опциях накопителя).

Тестируемые IDE–приводы конфигурировались ведущими (master) и подключались ко второму каналу встроенного в материнскую плату контроллера IDE.

В тесте “запись CD–R” измерялось время записи 6905 файлов объемом 650944 Кбайт на CD–R–диск Verbatim в режиме TAO. Учитывалось также время записи оглавления диска (TOC).

В тесте “запись CD–RW” фиксировалось время записи тех же 6394 файлов на диск Philips CD–RW74.



HEWLETT PACKARD CD-WRITER PLUS 9310I

В тестах "пакетная запись CD–R" и "пакетная запись CD–RW" мы пытались скопировать 3668 файлов, имеющих суммарный объем 590718 Кбайт, на болванку Mitsubishi и диск Philips CD–RW74, измеряя время копирования и объем реально поместившихся на диски данных.

Тест "CD–ROM Winmark 99" (выполнение ряда последовательных обращений к CD, характерных для распространенных приложений Windows) продемонстрировал нам скорость чтения CD–ROM, а тест "CD–RW Winmark 99" — скорость чтения дисков CD–RW. В последнем случае результаты получены следующим образом: тесту CD–ROM Winmark 99 подсовывался не фирменный диск, а его точная копия на CD–RW.

В тесте CD Audio Extraction измерялась скорость извлечения первого, седьмого и четырнадцатого треков с альбома Джимми Пейджа и Роберта Планта "No Quarter" (14 треков суммарной длительностью 79 минут 40 секунд).

В финале перечисленных выше издевательств мы подсовывали каждому приводу пять сильно поврежденных CD (производства дружественного Китая) и проверяли умение драйва читать (полностью, пожалуйста!) потрепанные жизнью диски.

HEWLETT PACKARD CD-WRITER PLUS 9310I

Цена	$235
Тип	CD–RW
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD–R	10X
Заявленная скорость записи CD–RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	4096 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	Adaptec Easy CD Creator 3.5c
Прилагаемое ПО для записи пакетами	Adaptec DirectCD 3.0

Комплектация	4,5
Простота установки	4,5
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

CD–Writer Plus 9310i — самый быстрый CD–RW–дисковод Hewlett Packard из доступных на момент тестирования. Кроме того, это единственный встречавшийся нам привод, умеющий записывать CD–R с десятикратной скоростью. К сожалению, диски CD–RW он может писать лишь со стандартной на сегодня скоростью 4X.

Порадовала богатая комплектация CD–Writer Plus 9310i: привод снабжен не только русскоязычной инструкцией по установке, руководством пользователя (к сожалению, на русский не переведено), болванкой CD–R и диском CD–RW, шлейфами и диском с ПО, но и комплектом для маркировки CD. Последний состоит из шести наклеек на CD, ПО для печати на них и подставки для точного совмещения наклеек с компакт–дисками. Отметим также, что CD с драйверами содержит подробнейшие инструкции по установке дисковода, включающие даже видеозапись процесса инсталляции. К сожалению, вся эта красота сопровождается исключительно англоязычными комментариями.

Стоит также отметить функцию HP Fast Format. Эта уникальная технология Hewlett Packard позволяет начать пакетную запись на CD–RW всего через несколько минут после начала форматирования диска. Это не значит, что дисководы HP форматируют CD–RW гораздо быстрее конкурентов, они просто умеют совмещать форматирование с записью на уже отформатированные области. HP Fast Format существенно экономит время при записи на новый CD–RW небольшого объема данных. При необходимости заполнить диск целиком эта функция бесполезна: можно сэкономить две–три минуты, сначала отформатировав диск полностью и лишь потом приступив к записи.

CD–Writer Plus 9310i порадовал высокой скоростью пакетной записи CD–RW, отстав в соответствующем тесте только от восьмискоростного привода Yamaha CRW8824E и опередив остальные устройства более чем на минуту.

Десятикратная скорость записи CD–R позволила этому дисководу лидировать во всех тестах записи CD–R–дисков. Впрочем, отрыв от конкурентов нельзя назвать очень значительным.

Накопитель порадовал также великолепным чтением низкокачественных CD, быстро и безошибочно прочитав все пять поцарапанных дисков. К недостаткам привода стоит отнести очень низкую скорость чтения дисков CD–RW. В тесте CD WinBench 99 он работал с перезаписываемым диском почти вдвое медленнее, чем с обыкновенным CD. Все аудиотреки дисковод извлекал с постоянной десятикратной скоростью, что тоже нельзя назвать выдающимся результатом.

Итог. Hewlett Packard CD–Writer Plus 9310i будет отличной покупкой для тех, кто предпочитает сохранять данные на однократно записываемых CD и не нуждается в высокой скорости чтения CD–RW.

SONY CRX140E

SONY CRX140E

Цена	$195
Тип	CD–RW
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD–R	8X
Заявленная скорость записи CD–RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	4096 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	CeQuadrat WinOnCD 3.7
Прилагаемое ПО для записи пакетами	CeQuadrat PacketCD 3.00.199

Комплектация	4,5
Простота установки	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

Кроме самого привода в коробке хранились: руководство пользователя, составленное на пяти языках (русского его авторы не знают), шлейф IDE и звуковой кабель, болванка CD–R, отформатированный для пакетной записи диск CD–RW, а также инсталляционный CD. Последний содержит не только традиционные утилиты для обыкновенной и пакетной записи дисков, но и массу другого полезного ПО: InstantPlay, Cubasis AV, WaveLab, Drive Image, DataKeeper и PhotoBase.

InstantPlay — продвинутый плейер аудиодисков, умеющий считывать треки с CD и передавать их звуковой плате в цифровой форме, без лишних цифро–аналоговых преобразований (традиционно звук передается от CD–ROM к звуковой плате по низкокачественному аналоговому кабелю). InstantPlay оснащен десятиполосным эквалайзером и содержит внушительную базу данных с именами треков более полутора миллионов аудио–CD.

Cubasis AV и WaveLab — весьма мощные редакторы звука.

Утилита резервного копирования Drive Image позволяет записать на CD точную копию содержимого жесткого диска. Умное ПО умеет восстанавливать данные из режима MS–DOS, поэтому отказ Windows загружаться не помешает вернуть систему в работоспособное состояние.

DataKeeper — еще одна утилита резервного копирования, предназначенная, в отличие от Drive Image, для сохранения отдельных файлов, а не содержимого целых дисков.

PhotoBase — утилита для организации цифровых изображений, видеозаписей, музыки и документов. С ее помощью можно создавать мультимедийные фотоальбомы, слайд–шоу и презентации.

Практически во всех тестах CRX140E оставался стабильным середняком, не вырываясь вперед, но и не демонстрируя провальных результатов. Привод отлично справился с чтением низкокачественных дисков, прочитав все пять предложенных CD быстро и безошибочно. Пожалуй, единственным недостатком CRX140E следует признать медлительность при извлечении аудиотреков: накопитель считывал все дорожки тестового аудиодиска со скромной скоростью 8X. Подобная неторопливость едва ли порадует любителей MP3.

Итог. Sony CRX140E — качественный накопитель с богатым ПО и вполне приемлемой ценой. Рекомендуем его всем, кто не готов отдать за рекордер больше $200.

YAMAHA CRW8824E

НАШ ВЫБОР EXE

Цена	$235
Тип	CD–RW
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD–R	8X
Заявленная скорость записи CD–RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	4096 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	CeQuadrat WinOnCD 3.7
Прилагаемое ПО для записи пакетами	Adaptec DirectCD 3.01b

Комплектация	4
Простота установки	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4.5**



YAMAHA CRW8824E

Корпорация Yamaha давно захватила лидерство в разработке накопителей с высокими скоростями записи CD–RW. Yamaha первой выпустила привод, умеющий прожигать на четырехкратной скорости не только CD–R, но и многократно записываемые диски (CD–RW). В предыдущем тестировании рекордеров детище этой компании отличалось от конкурентов именно способностью писать CD–RW на скорости 4X. Тогда привод разочаровал проблемами с пакетной записью. Мы также констатировали отсутствие в продаже дисков CD–RW, поддерживающих запись с четырехкратной скоростью.

На этот раз дисковод Yamaha первым покорил восьмикратную скорость перезаписи. К сожалению, CRW8824E умел писать с этой скоростью лишь поставляемый в комплекте с ним диск CD–RW. На все имевшиеся у нас перезаписываемые диски он переносил данные лишь с четырехкратной скоростью. По данным Yamaha, для восьмискоростной записи необходимы диски с логотипом High Speed CD ReWritable. Найти их в продаже нам, к сожалению, пока не удалось. Надеемся, что в скором времени они станут стандартом, подобно тому, как в недавнем прошлом повсеместно распространились четырехскоростные диски CD–RW.

Вполне естественно, что при использовании поставлявшегося с CRW8824E перезаписываемого диска накопитель уверенно лидировал во всех тестах записи CD–RW. Только он смог потратить менее 10 минут на запись CD–RW методом TAO (у соперников на это уходило вдвое больше времени). На пакетную запись CD–RW этот рекордер потратил чуть больше 11 минут (ближайший конкурент отстал более чем на семь с половиной минут). CRW8824E отличился также очень высокой скоростью считывания аудиотреков, незначительно отстав только от LG CED–8080B. А вот нетерпимостью к царапинам данный накопитель огорчил, сумев прочитать всего один из пяти плохих CD.

Итог. Yamaha CRW8824E — прекрасный выбор для тех, кто вынужден часто сохранять данные на CD–RW. Мы рекомендуем использовать его вместе с накопителем CD–ROM, уверенно читающим "пожилые" и низкокачественные диски.

CREATIVE CD-RW BLASTER 8432

НАШ ВЫБОР EXE

Цена	$195
Тип	CD–RW
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD–R	8X
Заявленная скорость записи CD–RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	4096 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	Nero Burning Rom
Прилагаемое ПО для записи пакетами	Prassi abCD

Комплектация	4,5
Простота установки	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

В объемной красочной коробке мы обнаружили: сам дисковод, инструкцию по установке и руководство пользователя (к сожалению, оба на русский язык не переведенны), болванки CD–R и CD–RW, шлейфы, диски с ПО и комплект для маркировки CD (четыре наклейки, ПО для печати и подставка для совмещения наклеек с компакт–дисками).

В отличие от остальных виденных нами рекордеров, приводы Creative комплектуются не популярным ПО от Adaptec или CeQuadrat, а гораздо менее известной программой Nero Burning Rom немецкой фирмы Ahead. Впрочем, это ровным счетом ничего не значит: Nero Burning Rom обладает даже бОльшими возможностями, чем Easy CD Creator и WinOnCD. Этот пакет, в отличие конкурентов, умеет записывать переполненные (Oversized) диски, то есть "заталкивать" на обыкновенные CD–R более 650 Мбайт данных (или 74 минут звука). Такая запись, вообще говоря, сродни разгону, поскольку поддерживается не всеми рекордерами (так, дисководы Sony и HP с ней несовместимы) и, теоретически, может даже вывести накопитель из строя. Тем не менее, в случаях, когда на CD не влезает всего несколько мегабайт, эта функция может быть действительно полезной.

Nero Burning Rom остается также единственным известным нам ПО для записи CD, полностью переведенным на русский язык. Программа автоматически распознала региональные установки нашей англоязычной Windows 98 и выбрала русский интерфейс. Пользователь также может выбрать язык интерфейса вручную.

Прилагаемое к CD–RW Blaster 8432 ПО пакетной записи удивило нас дважды. Первый сюрприз был приятным: на форматирование чистого диска CD–RW понадобилось менее 19 минут. Так быстро перезаписываемые диски не форматировал даже восьмискоростной привод Yamaha CRW8824E.

Второй сюрприз был куда менее приятным: в тестах пакетной записи CD–RW дисковод Creative оказался последним, потратив двадцать шесть с половиной минут (на четыре с лишним минуты больше, чем ближайший конкурент). Причем на диск поместилось всего 512 Мбайт данных — на 15 Мбайт меньше, чем у большинства конкурентов.

Решив, что столь необычные результаты связаны со странностями Prassi abCD, мы попробовали отформатировать и записать диск CD–RW при помощи CeQuadrat PacketCD. На этот раз дисковод медленнее всех форматировал диск (39 минут). Зато на пакетную запись ушло чуть более 19 минут, причем на диск поместилось почти 539 Мбайт данных.

На наш взгляд, высокая скорость пакетной записи CD–RW значительно важнее, чем малое время форматирования, поскольку каждый диск нужно форматировать всего один раз. Поэтому мы рекомендуем использовать совместно с этим рекордером именно PacketCD, а не abCD.

В остальных тестах CD–RW Blaster 8432 демонстрировал средние результаты, слегка отставая от Sony CRX140E в скорости чтения CD и CD–RW, зато опережая конкурента при извлечении аудиотреков. Из пяти низкокачественных CD этот накопитель безошибочно прочитал четыре.



CREATIVE CD-RW BLASTER 8432

HP Fast Format существенно экономит время при записи на новый CD-RW небольшого объема данных. При необходимости забить диск целиком эта функция бесполезна: можно сэкономить две-три минуты, сначала отформатировав диск полностью и лишь потом приступив к записи.

LG CED-8080B

Цена	$180
Тип	CD–RW
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD–R	8X
Заявленная скорость записи CD–RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	4096 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	Adaptec Easy CD Creator 3.5c
Прилагаемое ПО для записи пакетами	Adaptec DirectCD 2.5d

Комплектация	4
Простота установки	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

Привод комплектуется руководством пользователя (к сожалению, не переведенным на русский язык), болванкой CD–R и диском CD–RW, шлейфом IDE и аудиокабелем, а также CD с программным обеспечением. Приятно было обнаружить в упаковке дискету с драйверами CD–ROM для DOS — мелочь, способная сэкономить кучу времени при установке накопителя на компьютер, не обремененный Windows.

В тестах CED–8080B отличился высокой скоростью чтения дисков: привод был первым при чтении как CD–RW, так и обыкновенных CD. В тестах извлечения аудиотреков этот накопитель также лидировал. Посредственные результаты он продемонстрировал только при форматировании и пакетной записи CD–RW. CED–8080B безошибочно прочитал четыре из пяти наших недо–CD.

Итог. LG CED–8080B — быстрый и качественный рекордер с невысокой ценой. Рекомендуем его всем, кто хочет использовать рекордер не только по прямому назначению, но и в качестве накопителя CD–ROM.



LG CED-8080B



MITSUMI CR4804TE

MITSUMI CR4804TE



Цена	$165
Тип	CD–RW
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD–R	4X
Заявленная скорость записи CD–RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	24X
Объем буфера	2048 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	CeQuadrat WinOnCD 3.6
Прилагаемое ПО для записи пакетами	CeQuadrat PacketCD 3.00.189

Комплектация	3,5
Простота установки	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**3.5**

Кроме самого рекордера комплект поставки Mitsumi CR4804TE содержит лишь краткое многоязычное (составленное в том числе и на русском) руководство пользователя, шлейф IDE, чистый диск CD–RW и CD с ПО.

Mitsumi CR4804TE оказался самым тихоходным, зато и самым недорогим рекордером из попавших к нам в этот раз. Всего полтора года назад (см. .EXE #2'99) привод с четырехскоростной записью CD-R и CD-RW казался нам сверхбыстрым. Сегодня накопитель с подобными характеристиками выглядит стариком.

Тем не менее, тесты показали, что Mitsumi CR4804TE вполне может стать по-настоящему хорошей покупкой. Да, он не способен прожигать диски с восьмикратной скоростью, заставляя ждать окончания записи CD не десять, а двадцать минут. Однако большинство пользователей домашних ПК все равно записывают не больше одного диска в день. Как правило, они вполне могут потратить на создание CD дополнительные десять минут. Тем более что производительности современных ЦП вполне достаточно для того, чтобы записывать CD параллельно с работой в офисных приложениях.

Заметим, что CD-RW этот рекордер записывает ничуть не медленнее, чем большинство конкурентов. Причем в тестах пакетной записи CD-RW этот накопитель смог уложить на диск без малого 540 Мбайт данных, то есть минимум на пять мегабайт больше чем любой другой протестированный нами рекордер.

Интересный факт: этот накопитель до сих пор остается одним из лучших рекордеров для копирования защищенных CD. Дело в том, что он поддерживает довольно изощренные режимы записи (MMC-DAO-Raw-Writing), необходимые при записи дисков со сложной структурой данных. Среди остальных протестированных нами рекордеров подобными возможностями обладают только HP CD-Writer Plus 9310i и Sony CRX140E, однако они не поддерживают запись переполненных CD.

Этому приводу оказались по зубам лишь три из пяти низкокачественных CD.

Итог. Mitsumi CR4804TE — недорогой и не очень быстрый, но качественный накопитель для тех, кто может позволить себе не спешить при создании CD.

SAMSUNG SW-208B

Цена	$180
Тип	CD-RW
Интерфейс	IDE
Заявленная скорость записи CD-R	8X
Заявленная скорость записи CD-RW	4X
Заявленная скорость чтения CD	32X
Объем буфера	4096 Кбайт
Прилагаемое ПО для записи	Adaptec Easy CD Creator 3.5c
Прилагаемое ПО для записи пакетами	Adaptec DirectCD 2.5d
Комплектация	3,5
Простота установки	4
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	2



SAMSUNG SW-208B

Samsung SW-208B оказался единственным в этом обзоре откровенно огорчившим нас приводом. Начнем с того, что мы так и не смогли записать с его помощью диск CD-R на восьмикратной скорости. Испортив две болванки подряд, мы записали CD на скорости 4X. С записью CD-RW тоже возникли проблемы: SW-208B отказался работать с диском Philips CD-RW74 (именно с его помощью тестировались все остальные накопители), поэтому нам пришлось предложить ему диск Verbatim DataLifePlus CD-RW.

Наконец, мы отметили еще одну странность в поведении этого рекордера. По трудно объяснимым причинам, он читал данные с дисков CD-R лишь с восьмикратной скоростью.

Выявленные недостатки не позволяют нам рекомендовать Samsung SW-208B. Впрочем, не исключено, что нам просто попался неудачный экземпляр этого накопителя.



СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирмам и организациям, предоставившим для тестирования приводы CD-RW:

Target	261-6196
Hewlett Packard	797-3500
LG	931-9611
Samsung Electronics	797-2400
Восточно-европейское представительство Creative Labs.	www.creative.ru

	HP 9310i	Sony CRX140E	Yamaha CRW8824E	Creative 8432	LG CED-8080B	Mitsumi CR4804TE	Samsung SW-208B
Запись CD-R (мин:сек)	7:32	9:48	9:57	10:05	10:04	19:28	19:39
Запись CD-RW (мин:сек)	19:39	19:30	9:59	19:45	19:45	19:29	19:41
Пакетная запись CD-R (мин:сек)	6:36	8:23	8:25	8:27	8:30	16:50	8:29
Время форматирования CD-RW (мин:сек)	25:38	25:05	19:58	18:40	34:20	29:22	26:25
Пакетная запись CD-RW (мин:сек)	18:59	20:30	11:21	26:31	21:58	19:58	22:41
Скорость извлечения аудиотрека №1	9,4X	7,8X	10X	7X	10,8X	7,2X	7,6X
Скорость извлечения аудиотрека №7	10X	8X	17,3X	11,1X	18X	7,9X	14,9X
Скорость извлечения аудиотрека №14	10X	8X	23X	15X	24X	8X	19,9X
CD-ROM Winmark 99	1110	1240	1020	1020	1370	900	1020
CD-RW Winmark 99	575	872	1020	732	1020	649	625